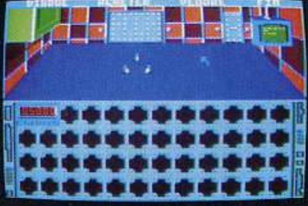

TILT
MICROLOISIRS
JEUX ET MICRO:
LE GUIDE 87
TOUS LES CADEAUX POUR LES PASSIONNES DE MICRO
600 LOGICIELS ET LEURS PHOTOS D'ECRANS
STUPÉFIANTS: LES RESULTATS DE L' ENQUÊTE SUR LE SERVICE APRÈS VENTE
LES TILT D'OR 86
COMPARATIFS: 20 MICROS TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR POUR ACHETER SANS VOUS TROMPER
M3101-HS2-29FRD
HORS SÉRIE 2 - NOVEMBRE 1986 - 29F - BELGIQUE : 220 FB - SUISSE : 9 FS - CANADA : 5$ CANADIENS - MAROC : 39,50 DH - ESPAGNE : 750 PESETAS



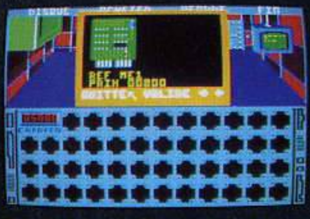




# UN NOUVEL UNIVERS A DÉCOUVRIR !



1) Au départ, la base avec les toutes dernières nouveautés en matière d'électronique et aérospatial...



2) ... l'achat des différentes pièces constituant votre vaisseau et votre équipement est simplifié grâce à l'utilisation de fenêtres graphiques...



3) ... et de menus déroulants sélectionnables par joystick ou souris...



4) ... l'éditeur vous laisse le total choix sur le type d'avion, moteurs, instruments de bord, etc...



5) ... la quête de l'arme défensive XR11 vous conduira à visiter différents lieux encore non profanés...



6) ... les anciennes pyramides cachent-elles des secrets enfouis depuis l'aube des temps ?...



7) ... l'accès des différentes planètes de la galaxie requièrera le passage au travers de couloirs interplanétaires...



8) ... votre avion survolera des mondes hétéroclites où la notion de jour et de nuit est totalement bouleversée...



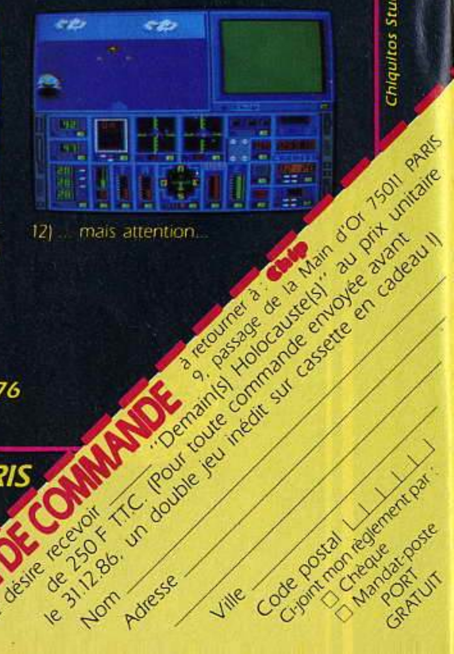
9) ... aucune des informations dissimulées dans les villes abandonnées ne pourront résister à votre soif de connaissance...



10) ... des renseignements graphiques et textes stockés sur disquettes visualisables à l'aide de votre ordinateur de bord simplifient votre tâche ardue...



11) ... une connection possible avec votre base vous permettra de suivre la lente évolution du nuage radioactif...

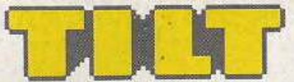



12) ... mais attention...

**DISQUETTE POUR AMSTRAD**
**DISTRIBUTEURS, CONTACTEZ MICROPOL**
*110 bis, avenue du Gal Leclerc 93506 PANTIN – Tél. 48.91.65.76*

**Chip**
**9, PASSAGE DE LA MAIN D'OR – 75011 PARIS**
**TEL. : 43.57.26.03**

Chiquitos Studio : 45.83.91.49



# TILT HORS SÉRIE N° 2 « GUIDE 87 »

**RÉDACTION**
**Rédacteur en chef :** Jean-Michel Blottière
**Directeur artistique :** Jean-Pierre Aldebert
**Rédactrice en chef adjointe :** Alexandra de Panafieu
**Secrétaire de rédaction :** Francine Gaudard
**Chef de rubrique :** Nathalie Meistermann
**Rédaction :** Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
**Ont collaboré à ce numéro :** Laurent Bernat, Marie-Hélène Bernard, Catherine Bourrabier, Philippe Carlin, Loïc Chauvin, Nicolas Costes, Marc Florian, Pierre Fouillet, Anita Gallego, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Michel Marialevsky, Jean-François Millet, Armel Roubeix, Jérôme Tesseyre.
**Maquette :** Christine Gourdal, Gérard Lavoir, Michel Longuet, Pascale Millet
**Secrétariat :** Sylvie Lefebvre
**PUBLICITÉ**
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
**Directeur de la publicité :** Dominique Bovio
**Chef de publicité :** Claire Vesine
**Assistante :** Brigitte Bessette
**Exécution :** Chantal Renault
**ADMINISTRATION - DIFFUSION**
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
**Ventes :** SOC. Philippe Brunie, 24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.
Tél. vert : 05.21.32.07 (gratuit)
**Abonnements :** Catherine Innocenti, Anne-Dominique Lancelin
**Tél. : (16) 1 60.65.45.54.**
France : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 198 F (dont TVA 4 %)
Étranger : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 285 F (train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.
**Relations extérieures :** Françoise Serre-Loutreuil
**Promotion :** Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
**Directeur technique :** Guy Cuypers
**Réalisation :** Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles
**ÉDITEUR**
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.**
au capital de 10.000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
**Président-Directeur général :**
Antoine de Clermont-Tonnerre
**Directeur délégué :**
Jean-Pierre Roger

**Couverture :** Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (prix unitaire : 70 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat à l'ordre de : TILT) adressé à :
Mondial manutention - Tilt
30, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort.
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Télex : 643932 Edimondi
Tirage du numéro : 136 000 exemplaires.
BVP — OJD 1984



Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté en pages 3 et 4.

**Code des prix utilisé dans Tilt : A = moins de 100 F B = 100 à 200 F C = 200 à 300 F D = 300 à 400 F E = 400 à 500 F F = plus de 500 F.**

**Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 4e trimestre 1986 - Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.**

# OFFRE SPECIALE




## PACK 6 JEUX
*(CASSETTES)*

Une sélection des meilleurs jeux de la gamme Amsoft: Amiral Graaf Spee, Splatt, Fruit Machine, Loopy Laundry, l'Or des Dragons et la Peste Interstellaire.



## US GOLD 1 *(CASSETTE)*
## US GOLD 2 *(DISQUETTE)*

Quatre best-sellers vendus à plus d'un million d'exemplaires: Beach Head, Jet Set Willy, Décathlon et Sabre Wulf.

78F TTC au lieu de 120F

118F TTC au lieu de 180F



## SALUT L'ARTISTE: *(CASSETTE)*

Tout l'univers de la création graphique sur Amstrad: dessin libre, tracé de droites, cercles, loupe, remplissage de zones, changement de couleurs, cadrage du dessin, insertion de textes... Entièrement en français, Salut l'Artiste donne du talent à votre CPC.






## PACK 1955 *(DISQUETTE)*

The Way Of Exploding Fist: un fantastique jeu de Karaté pour un ou deux joueurs.
Warrior: passionnant jeu de guerre.






## EASY AMSCALC *(CASSETTE)*

Un puissant tableur entièrement en français pour la gestion de votre budget et pour vos calculs financiers.



## MASTER FILE *(CASSETTE)*

Gérez, triez, classez votre carnet d'adresses, votre discothèque, votre bibliothèque (jusqu'à 400 fiches), imprimez vos fichiers en liste ou sur étiquettes.






## ORDINATEURS

# MSX1

| | |
|---|---|
| PHILIPS VG 8020 : | 850 F |
| CANON V 20 : | 850 F |
| SPECTRAVIDEO SVI 728 : | 890 F |
| SONY HB 75-F : | 990 F |
| SONY HB 501-F : | 1990 F |

"LE MSX1 CONSTITUE DESORMAIS LA GAMME DE MACHINES D'INITIATION AU MEILLEUR RAPPORT QUALITE-PRIX" SVM AOUT 86

# MSX 2

"LE MSX2 CONSTITUE LE MEILLEUR CHOIX ACTUEL EN MICRO-INFORMATIQUE FAMILIALE" MICRO-SYSTEMES SEPT 86

**ORDINATEUR MSX 2 384 K SONY HBF 700 F**

## SONY

(256 K RAM + 128 K VIDEO RAM) Lecteur de disquettes intégré double face I MEGA OCTET, 9 modes d'affichage, 512 couleurs disponibles dont 256 simultanément, horloge interne, mot de passe etc, livré avec souris + 5 logiciels professionnels commutables entre eux : HI TEXT, HI BASE, HI CALC, HI GRAPH et l'extraordinaire HI BRID (gestion de programmes par icônes)

**PRIX DE LANCEMENT : 4990 F**

# MSX 2

## PHILIPS

**PHILIPS MSX2 VG 8235 : 3990 F !**

256 K de RAM, lecteur de disquette 360 K intégré, clavier orientable, moniteur haute résolution couleur ou monochrome, fourni avec traitement de texte, gestion de fichiers, logiciel de graphisme et utilitaire DOS.



MSX2 PHILIPS VG 8235 N (avec moniteur monochrome) **4690 F !**

MSX2 PHILIPS VG 8235 C (avec moniteur couleur) **5990 F !**

### PHILIPS

MUSIC MODULE NMS 1205 : **1490 F**
SOURIS SBC 3810 : **490 F**
TABLETTE GRAPHIQUE NMS 1150 : **990 F**
IMPRIMANTE VW 0030 QUALITE COURRIER (complète) : **2990 F**

### PROMOS PHILIPS

ORDINATEUR MSX 64 K VG 8020 + **MONITEUR COULEUR CM 8521** + MAGNETO VY 0030 = **2990 F !**
VG 8020 + MONITEUR MONOCHROME BM 7552 + MAGNETO VY 0030 = **1990 F !**
MONITEUR COULEUR CM 8521 = **2490 F**
MONITEUR COULEUR CM 8535 = **3290 F**
IMPRIMANTE VW 0010 : **890 F**/IMPRIMANTE VW 0020 : **1490 F**

### ORDINATEURS MSX 32 K VG 8010

**PHILIPS 490F !!**

### SONY

MONITEUR KX 14 **6450 F**

### PROMOS SONY

ORDINATEUR MSX2 (192 K) HBF 500 F = **3750 F !**
IMPRIMANTE-TABLE TRAÇANTE PRNC-41 = **990 F !**

**IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER, 75 CPS, SONY PRN MO9** COMPLETE AVEC CABLE : **2990 F**
**LECTEUR DE DISQUETTES SONY HBD 30-W** (720 K DOUBLE FACE, COMPLET AVEC CONTROLEUR) : **3390 F**

### PROMOS DISQUETTES 3" 1/2 (PAR 10)

SF/DD = **190 F**/DF/DD = **250 F**

### CASSETTES A 49 F

MOLECULE MAN/KNIGHTIME/SPEED KING/CHILLER/HOPPER
FORMULA 1 SIMULATOR/SPACE BUSTERS/MAZES UNLIMITED
SMACK WACKER/ROBOT WARS/SNAKE IT/MOON RIDER
PANEL PANIC/VESTRON/FOOT-VOLLEY

### CASSETTES A 95 F

ICE KING/INTERNATIONAL KARATE/WAY OF THE TIGER
FRONT LINE/CASTLE BLACK STAR/GROG'S REVENGE
BOUNDER/JACK THE NIPPER/VALKYR
ATTACK OF KILLER TOMATOES/EGGY

### CASSETTES

JEWELS OF DARKNESS : **149 F**/RUNNER : **140 F**
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : **225 F**/L'HERITAGE : **165 F**
OCTOPUS : **145 F**

### PROMOS JEUX CASSETTES

MINICALC : **199 F**/PYROMAN : **99 F**/JE COMPTE : **125 F**

### DISQUETTES MSX 1 ET 2

L'HERITAGE : **315 F**/MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : **285 F**
REGATES : **310 F**/LA GESTE D'ARTILLAC : **290 F**
OMEGA PLANETE INVISIBLE : **290 F**/ILLUSIONS : **190 F**/
PYRO-MAN : **190 F**/(LANGAGES EVOLUES DISPONIBLES)

### DISQUETTES MSX 2

DETECTIVE (L'AFFAIRE) : **290 F**/KINNETIC CONNECTION : **290 F**
BAD MAX (720 K) : **290 F**/WORLD GOLF : **345 F**
LAYDOCK : **345 F**/SOFT STOCK : **520 F**
EXPERT (système expert professionnel) : **950 F**
CHESS GAME 3 D : **199 F**
RED LIGHTS OF AMSTERDAM (STRIP-POKER PARLANT) : **199 F**

### CARTOUCHES A 230 F

| | |
|---|---|
| SONY | MAGICAL KID WIZ<br>MIDNIGHT BROTHERS<br>COASTER RACE<br>TRAFFIC |
| KONAMI | KNIGHTMARE<br>NEMESIS<br>THE GOONIES<br>TWIN BEE |

### MANETTES MSX

ARCADE TURBO : **240 F**/SUPERJOY 28 : **75 F**
QUICKSHOT 2 TURBO (NON MSX) : **199 F**
QUICKSHOT 2 : **125 F**




# *LE NUMÉRO 1 est sorti...*

Le nouveau journal des hyper-branchés MSX est vendu exclusivement par abonnement au prix démentiel de 65 F pour 11 numéros !*

En plus du journal vous recevrez un catalogue complet et détaillé de tout ce qui est disponible en MSX (ordinateurs, moniteurs, accessoires, logiciels) avec des promos insensées et les toutes dernières nouveautés que vous pourrez commander avant tout le monde !

Gratuit : le prix de votre abonnement sera déduit de votre première commande si celle-ci atteint la somme de 650 F !

*Prix de lancement. Offre limitée dans le temps. Dépêchez-vous !

**DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES**

## BON DE COMMANDE : à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom________ Prénom________

Adresse________

Ville________ Code postal________

Mode de règlement :
☐ Chèque ☐ Mandat-lettre joint

☐ Je craque, abonnez-moi immédiatement à MSX NEWS 65 F ________ F
☐ Je vous commande le matériel suivant : ________

Pour un prix de ________ F
☐ Frais de port jeux et accessoires 20 F________ F
☐ Frais de port matériel 90 F ________ F
TOTAL ________ F
☐ Ma commande atteint 650 F, mon abonnement à **MSX NEWS** est GRATUIT

# 13 gagnants au Tiltoscope

Les lecteurs de *Tilt* jouent et gagnent. Ne cherchez pas un gagnant type, il n'y en a pas. De tout âge et de tout horizon, ils aiment les jeux et la bidouille, nous aussi. Bravo !



*« Éditeur en herbe, heureux possesseur d'un Amiga, cherche collaborateur pour créer petit journal de bidouilles et d'astuces dédié aux applications domestiques de la diva des micros. Signé Philippe Saffon, 18 ans, gagnant du concours Tilt/Commodore. »*
Comment a-t-il trouvé la solution ?
Rien de plus simple : *« J'ai fait un programme sur* mon Sega Yeno *qui effectuait toutes les permutations possibles avec les différents incréments à partir du code de départ, la seconde partie était plus difficile. »*
En première année d'un DIUT d'informatique, après un bac C, il lorgne du côté des écoles d'ingénieur avec un goût marqué pour tout ce qui touche à l'intelligence artificielle et la conception assistée par ordinateur. Fidèle à *Tilt* depuis le début, il programme d'abord sur une calculatrice, avant d'acheter le *Sega Yeno* par amour des jeux d'arcade et de Zaxxon (sic). Titre qui, bien sûr, n'a jamais vu le jour sur la machine.
L'*Amiga* vient à point combler ce vide et l'aider pour ses rapports de stage...
Si le fanzine « Amiga » vous intéresse, écrivez-lui :
7, rue Octave-Boudouard,
91100 Corbeil-Essonnes.

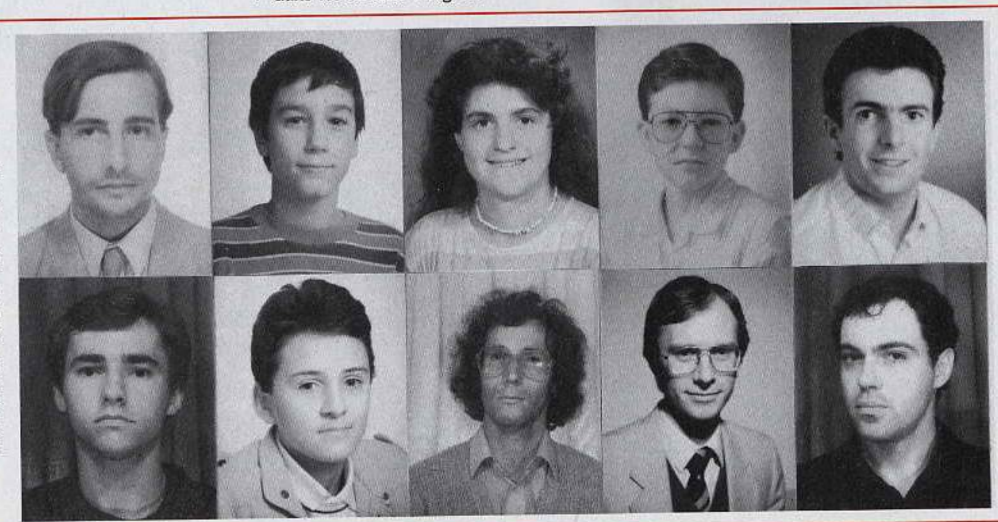



Xavier Leroy n'a qu'une passion : l'informatique.
Tiré au sort lors de l'enquête sur le SAV, il gagne un bon d'achat de cinq mille francs valable dans tous les magasins Digit Center de France et de Navarre.
Ses envies : un *Atari ST* ou une platine laser : on trouve de tout chez Digit Center.
Curieusement, le SAV n' a jamais été sa bête noire. Son *Amstrad* se porte bien, merci, et lui permet de programmer ses exercices de maths, tracés de courbes... et autres amusements scolaires, quand il ne triture pas son joystick dans les couloirs de *Sorcery* ou de *Spindizzy* qui sont ses jeux fétiches. Il prépare actuellement un bac d'électronique, en attendant de trouver une filière plus appropriée.
Pour la petite histoire : à onze ans, il jongle avec les fers à souder et fait des montages avec clignotants et relais. A douze, il flirte avec les jeux et programmes des « space invaders » sur *TRS 80* et *Tandy*.
Visiblement attiré par la guerre des étoiles, il rêve de toucher un *Cray one*, l'ordinateur-réalisateur de « Tron » et « Starfighter », et caresse l'idée d'aller visiter la Nasa. La tête dans les étoiles et les pieds dans les circuits intégrés.



Patrick Bruley, gagnant du concours Tilt/CRL, n'a rien du rapper swingant, ghetto blaster sur l'épaule. Loin des circuits intégrés et de l'asphalte parisienne, sa vie se déroule au grand air, dans les champs.
A vingt-quatre ans, il travaille comme géomètre dans une entreprise de drainage.
Un métier où l'informatique a son rôle à jouer.
*« Les géomètres se servent des tables traçantes pour réaliser leurs relevés. Grâce aux appareils à ondes, le géomètre mesure les distances puis transmet les données à l'ordinateur.*
*Celui-ci trace les plans avec courbes de niveau et contours des champs. Malheureusement, dans mon entreprise, informatique est synonyme de gestion. »*
Pour son plaisir, il programme sur *Commodore 64*, poursuit les sorcières dans *Cauldron* et fabrique des petits montages : amplis, alarmes de voitures.
Et quand il ne travaille pas dix heures par jour, il hante les salles de cinéma à la recherche de fantastique. Richard O Brian, acteur et réalisateur du film-culte « Rocky Horror Picture Show » n'avait pu lui échapper.
Son prix : le ghetto blaster et huit logiciels CRL sur *Commodore 64*.

**En haut, de gauche à droite : Thierry Niquet gagne un Commodore 128 Bertrand Deniau gagne un Commodore 128 Patricia Hofmann gagne un Commodore 64 Ludovic Piquier gagne un Commodore 64 Sylvain Ansart gagne un Commodore 64**



**En bas, de gauche à droite : Dany Ousteland gagne un Commodore 64 Raphael Dubs gagne un Commodore 64 Bernard Latteux gagne un Commodore 64 Didier Blockelet gagne un Commodore 64 Jean-Luc Welnowski gagne un Commodore 64**

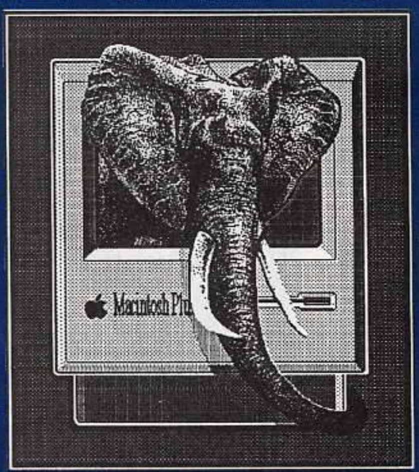
# Concours création d'images 86



# les lauréats



*1. Pierre FONTAINE*
*Atari ST, Degas/Neo, 23 ans*




*2. Jean-Claude DEBON*
*Mac Paint, 34 ans*

Quand les premiers dessins réalisés par vous, ô lecteurs bien-aimés, sont arrivés au journal, le choc a été rude : nous étions en pleine réalisation du dossier « création graphique » : ronds, traits plus ou moins droits, assemblages de couleurs assez durs à supporter, notre talent s'épanouissait dans toute sa splendeur ! Au début, nous avons cru que Jérôme Tesseyre – qui réalise nos couvertures – participait au concours. Il a fallu se rendre à l'évidence : vous êtes doués. La preuve...



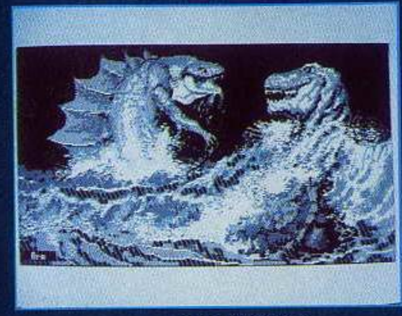

3. Pierre FONTAINE
Atari ST, Degas/Neo, 23 ans



4. Pierre FONTAINE
Atari ST, Degas/Neo, 23 ans



5. Eric VIAL
Atari ST, Degas, 23 ans



6. Ara CHAVELEKIAN
Amstrad, Graph. X, 32 ans




7. Ara CHAVELEKIAN
Amstrad Graph. X, 32 ans



8. Ara CHAVELEKIAN
Amstrad, Graph. X, 32 ans




9. Alain CLAIRIS
Amstrad, AMX ART, 15 ans



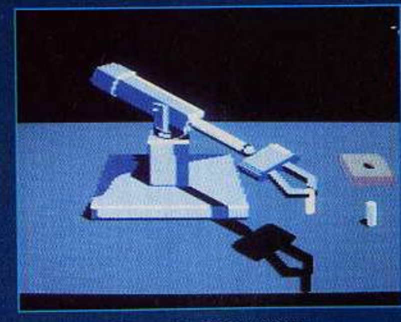
10. Frédéric POELS
C 64, Koala Painter, 13 ans




J. Dominique GUILLEMET
C 128, The Illustrator, 15 ans



Patrick LAUNAY
Atari ST, Degas, 21 ans



François RIMASSON
C 128, Paint Magic, 15 ans



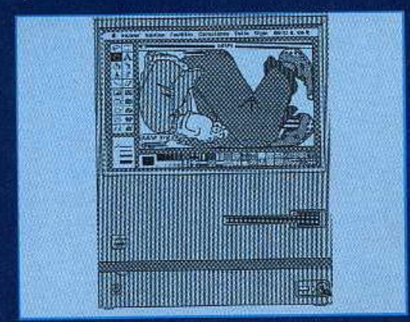
Bertrand REY
Atari ST, Neo, 21 ans



Thierry CAUQUIL
Amstrad, Salut l'artiste, 24 ans



Jean-Luc VIDAL
Atari ST, Degas, 29 ans



M. ORIO
Mac Paint, 20 ans



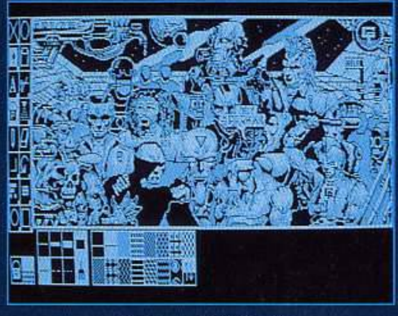
*Vincent BOUCHIAT*
*Apple II, Extasie, 16 ans*



*Laurent SEREIS*
*Atari ST, Degas, 21 ans*




*Laurent SEREIS*
*Atari ST, Degas*



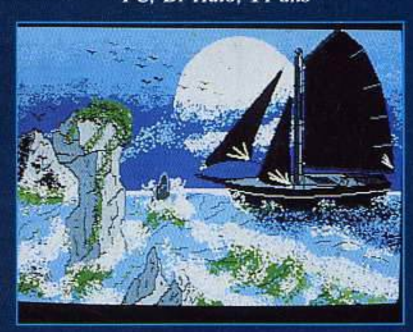
*Philippe GUYENNE*
*PC, Dr Halo, 14 ans*



*Eric WANNIN*
*Amstrad, Salut l'artiste, 20 ans*



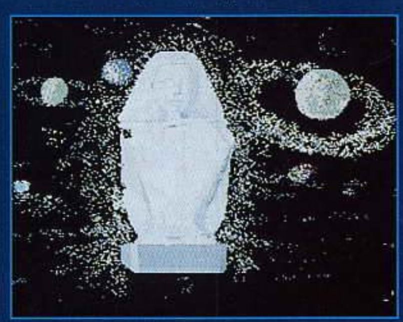
*Sylvie SARAT*
*Atari ST, Neo/Degas, 26 ans*



*Philippe MANIC*
*Atari ST, Degas/Neo, 28 ans*




*Christophe CLAIRIS*
*Amstrad, AMX Art, 15 ans*



*Pascal POUSSE*
*Atari ST, Nvision, 30 ans*



*Alain GUIDON*
*Atari XE, Artist/abl., 17 ans*



*Nassiez MIMOUN*
*Apple II, Blazzing Paddle, 19 ans*



*Nicolas TAVERNIER*
*C 64, Paint Magic, 19 ans*



*Gilbert BEROT*
*MO 5, Log. perso, 39 ans*



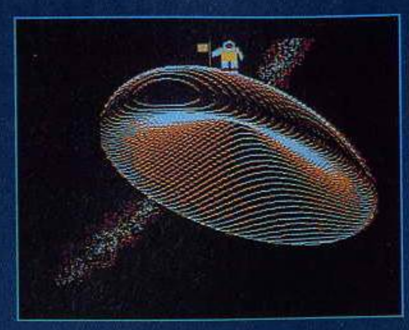
*Sylvie SARAT*
*Atari ST, Neo/Degas/Nvision, 26 ans*




*Denis HORY*
*C 64, Blazzing Paddle, 19 ans*




*Alain BONHEUR*
*Spectrum log. Hebdogiciel, 20 ans*



*Jean-Luc MAILLOT*
*Amstrad, log. personnel, 19 ans*



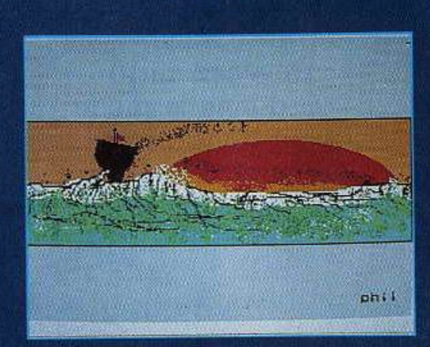
*M. LELEU*



*Marie-Pierre COEMELCK*
*Amstrad, Screen Designer, 18 ans*



*Gilbert BEROT*
*MO 5, log. personnel, 39 ans*




*Philippe MANIC*
*Atari ST, Degas/Neo*



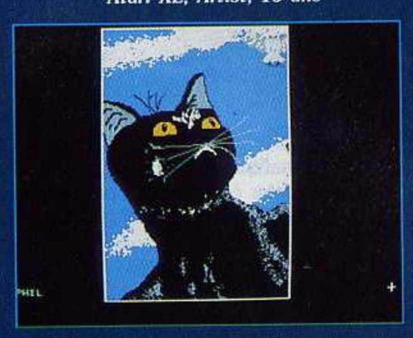
*Vincent CAUDRON*
*Atari XL, Artist, 15 ans*



*Frédéric BEYNA*
*Amstrad, Lorigraph, 13 ans*



*François MARCHAL*
*Apple II, Koala Painter, 24 ans*




*Philippe MANIC*
*Atari ST, Degas/Neo, 28 ans*



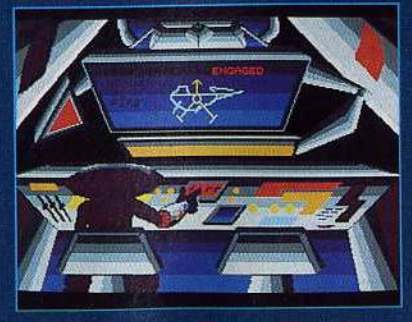
*Alain GUIDON*
*Atari XE, Artist/Tabl., 17 ans*



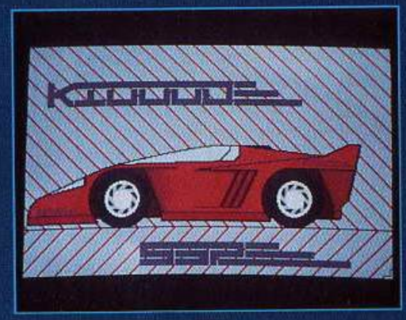
*Pierre ROSSI*
*Atari XL, Artist, 25 ans*



*Jean-Paul OLIVARI*
*Apple II, Dazzle, 38 ans*




*Dominique LACROIX*
*Atari ST, Degas/Neo, 19 ans*



*Sylvie SARAT*
*Atari ST, Degas/Neo, 26 ans*

# Minitel : ouvre-toi !

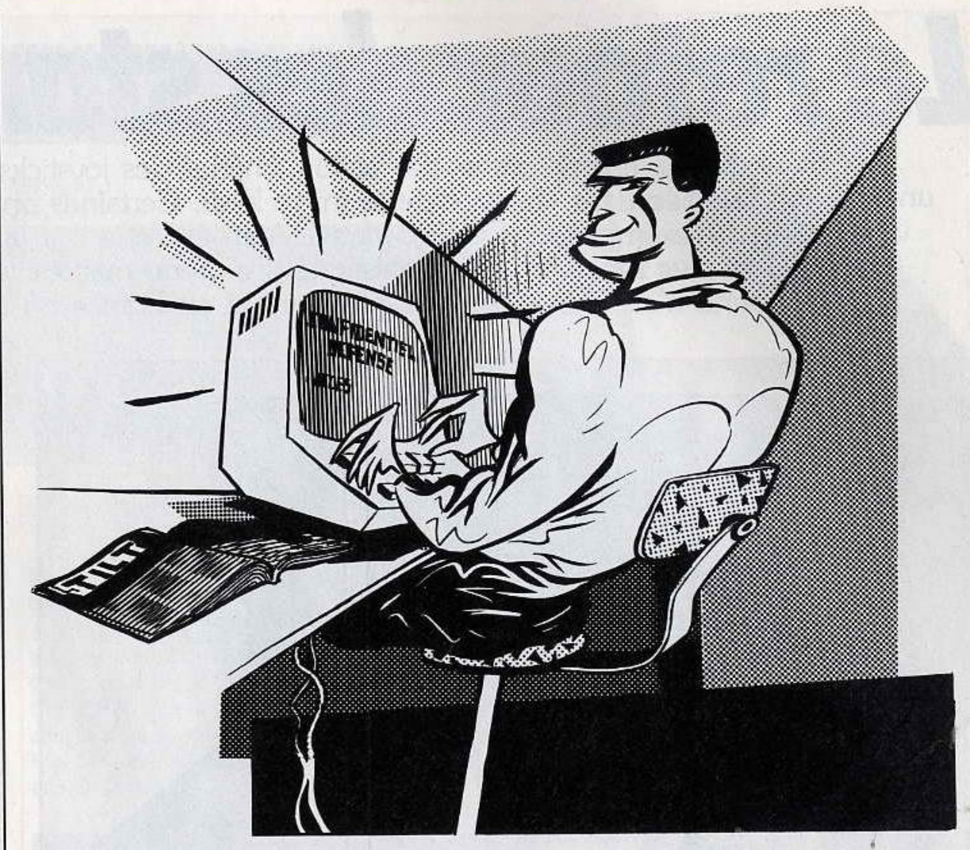
**Bidouilleur, eurékaman ou futur patron de presse, faites-vous connaître. Devenez micro-serveur. *Tilt* donne le mode d'emploi pour transformer n'importe quel micro en serveur Minitel.**

Allez, avouez que ça vous a sacrément impressionné cette histoire de serveur. Enfin de micro-serveur. Vous savez, ces petits bambins qui créent sur leur ordinateur un véritable service accessible par n'importe quel possesseur de Minitel. Non, vous ne rêvez pas. Vous pouvez même consulter le numéro 35 de *Tilt*, vous y trouverez les bases de ce dont je vous parle. Mais entrons dans le vif du sujet : s'il est possible de faire un micro-serveur, comment doit-on faire ? Comment s'y prendre ? Pas de panique. D'abord, vous devez avoir un micro (à peu près n'importe lequel, *Oric, Amstrad, Apple, Mac, Thomson, Commodore...),* un système de mémoire de masse pratique (en clair : un lecteur de disquettes ou mieux, un disque dur), un modem ou un Minitel avec un cordon spécial reliant la prise péritel informatique de ce dernier à l'une de vos interfaces et enfin, un peu de jugeotte. Une fois tout ceci réuni, vous pouvez faire comme Bruno, le Sysop (Système Operateur, en fait celui qui a conçu le serveur et qui l'anime) d'« Ellis », et réaliser un programme du début jusqu'à la fin pour gérer les envois de caractères au modem et leur réception. Parce que, je ne vous en ai peut-être pas parlé, mais les transmissions de données sur le réseau téléphonique doivent-être gérées par un programme. Que croyez-vous ? Qu'elles se transmettraient toutes seules !
En fait (comme vous avez pu le lire dans *Tilt* de septembre), le programme de serveur peut être conçu de manière simple ou complexe. La manière simple, c'est l'achat d'un logiciel de création de serveur. Prenez « Cristel » (commercialisé par JCA Informatique) par exemple : il fonctionne de la manière la plus simple : sous Basic, vous tapez « & Print Bonjour » et « Bonjour » viendra s'afficher, s'il y a lieu, sur le Minitel connecté à votre ordinateur. Quelques dizaines d'instructions ajoutées au Basic d'un *Apple II,* permettent de contrôler à merveille un Minitel. « *Avec cela,* nous déclare Christian Quest le créateur du programme *et le Sysop de Computel, vous pouvez créer un serveur en cinq minutes* ». Le pire c'est que c'est vrai ! Il existe alors des tas d'autres commandes qui varient selon le logiciel employé (gros caractères, clignotement, souligné, pages viéotex, etc). Dans ce domaine, la meilleure façon de voir si un logiciel de ce type est bon est de s'assurer que toutes les fonctions videotex correspondent à une commande simple accessible sous Basic. N'allez pas croire qu'*Apple,* comme c'est bien souvent le cas, est favorisé dans ce domaine : même les possesseurs de *Thomson* trouveront une satisfaction. Enfin, c'est ce que nous promet Laurent Chemla, le créateur d'Imperatel (en test au (1) 30.71.58.97.) Là encore, même Basic, un procédé, une extension du éditeur de pages-écrans pour agrémenter les menus et peu de bon sens. Pour Laurent, la télématique n'est pas seulement une communication entre un serveur et un Minitel. Elle peut également prendre forme en un répondeur intelligent où les personnes qui veulent vous téléphoner lisent des messages personnalisés et en laissent grâce à leur Minitel. La méthode compliquée consiste en la création du logiciel de serveur lui-même : c'est beaucoup plus laborieux (pourquoi faire simple...) mais c'est tellement plus passionnant. Quel plaisir de pouvoir écrire : « entièrement conçu et réalisé par Moi ! » Falken, l'opérateur d'ADN, a choisi cette formule. Ce qui lui permet, grâce à la maniabilité de son programme et aux talents cachés de son *Commodore* de mêler l'audio aux crépitements stridents des octets. Une option de son serveur permet en effet de déconnecter le Minitel et d'écouter dans son téléphone une bande qui vous raconte quelque chose. Tout ceci sans parler de la section télématique du Plan Informatique Pour Tous qui sera sans doute remaniée mais certainement pas dans sa totalité. Figurez-vous que cette partie du Plan prévoit la création de serveurs dans les écoles, serveurs réalisés par les élèves aidés de leurs professeurs. A partir de là, tout est possible : correspondance avec les parents, prise de rendez-vous, boîtes aux lettres pour les enseignants, ou bien journal de l'école sur Minitel accessible depuis la maison. Certes, pour en arriver là, il faudrait que les professeurs en question n'atteignent pas le bout de leurs connaissances après trois heures de pratique. Il faudrait aussi que le matériel offert aux enseignants soit à la hauteur. Il faudrait... il faudrait... Allons, ne faisons pas de politique. Enfin, au bout de tout cela, il y a le plaisir d'être l'opérateur « adoré » de ses sujets, le créateur génial d'un service pas vraiment utile, mais simplement nouveau, et, pourquoi pas, original.

### Pratique

Pour réaliser un micro-serveur alors que l'on n'y connaît strictement rien, il n'y a pas énormément

de possibilités. Les livres sur le sujet sont inexistants, les informations sont distillées par les P.T.T., bref, c'est l'angoisse. Alors prenez votre courage à deux mains et faites le tour des serveurs de France et de Navarre. Nous ne pouvons pas, ici, compte tenu des délais de bouclage, publier une liste complète de ces serveurs. Mais en faisant le tour des principaux et en vous renseignant correctement auprès des Sysops, vous finirez par les connaître tous très rapidement. Dès lors, pourquoi ne glaneriez-vous pas quelques informations auprès d'eux ? Après tout, ce sont eux les mieux placés pour vous renseigner. Laissez-leur un message dans leur boîte aux lettres et attendez la réponse.



### A connaître :

**Bal :** abréviation de « boîte aux lettres ». Dès que vous entrez dans un serveur, ouvrez-vous-en une et notez bien le mot de passe. Elle vous permettra de dialoguer avec les autres utilisateurs.
**Msg :** Message.
**Sysop :** Système Opérateur, celui qui a créé le serveur et qui l'anime.
**V21 :** protocole de communication. En général utilisé pour les transmissions en 300 bauds (émission et réception).
**V22 :** idem mais pour 1 200 bauds (émission et réception).
**V23 :** idem pour 1 200/75 (dans l'ordre, vitesse d'émission et vitesse de réception).
**Conv :** pour les rares micro-serveurs sur plusieurs voies, « Conv » est souvent une option permettant de discuter avec les autres personnes connectées. En monovoie, c'est tout simplement le dialogue avec, s'il est là, l'opérateur.
**Forum :** sur les micro-serveurs un forum est une suite de messages écrits par les uns et les autres, que tout le monde peut lire.
**Affiche :** c'est un écran complet sur lequel chaque ligne est une intervention de quelqu'un.
**Pseudo :** évidemment, la plupart des interventions que vous devrez faire seront signées par un pseudonyme que vous seul choisirez. Le plus souvent, un mot de passe sera associé à ce pseudo pour éviter que quelqu'un ne vous l'emprunte et en fasse mauvais usage.
**Mntl :** Minitel.

### Qui fait quoi ?

JCA Télématique commercialise « Cristel » pour *Apple II*, 2 bis, avenue Diderot, 94100 Saint-Maur. Tél. : (1) 43.97.34.34.
Imperasoft édite « Imperatel » pour *Thomson*, 37, rue des Mathurins, 75008 Paris. Tél. : (1) 43.42.35.01.
Mercitel commercialise un kit de serveur pour *Amstrad*. Jagot et Leon commercialisent un système serveur pour *Amstrad*.
Froggy Software édite « Cerveaubasic » pour *Apple*.
Eureka vend le « Telestrat », ordinateur dédié à la télématique avec Basic spécial.
EG 7 commercialise une interface *Apple*/Minitel. Diffusion : 111, rue Jean-Mermoz, 13008 Marseille.

Laurent Bernat

# Le retour des stars du jeu

Stars du jeu, championnes de l'action, chéries des joysticks, les consoles occupent une place privilégiée dans l'histoire de la micro-loisir. Certaines ont même été vendues à plus de vingt millions d'exemplaires. Coleco, Mattel, Atari et Yeno ont lancé l'ère des jeux sur micros. Les plus récentes sont sophistiquées et performantes : le high tech du jeu. Mais personne n'est sûr de leur réussite, surtout en France où elles demeurent introuvables.




Consoles connais pas. La presse ne se fait plus l'écho de ces archaïques « vidéogames machines » si ce n'est dans la rubrique « Chers disparus ». Technologie dépassée, nouveautés introuvables sont les arguments les plus souvent invoqués à l'appui de cet oubli.
Et pourtant, comme on les aimait ces premières machines, qu'il était doux de se défouler sur *Manic miner* ou *Donkey Kong*.
Méfions-nous des enterrements hâtifs, le concept de console est vaillant. Les échanges de cartouches d'occasion vont bon train ; Atari s'est trouvé en rupture de stocks l'année dernière pour son modèle *2600* pourtant vieux de cinq ans. Beaucoup plus étonnant encore, cette vague de consoles qui a déferlé sur le C.E.S. de Chicago en juin (voir *Tilt* nº 34). Les héritières des *Coleco, Mattel* ou *Vectrex* se mesurent sans complexe avec les ordinateurs, cartouche d'un mégabyte, adaptations somptueuses des plus grands hits d'arcade, graphismes superbes...
Eh oui, nouvelle technologie et console ne sont pas antagonistes. *Atari 7800, Sega Master System* et *Nintendo,* encore et toujours, sont les noms de ces virtuoses du jeu.
Mais avant de plonger dans les entrailles des machines, signalons un détail fâcheux : elles n'existent pas. Autrement dit, elles sont introuvables pour le moment en France. Pourtant, de bruits de couloir anglais en indiscrétions allemandes, de rumeurs outre-Atlantique en on-dit japonais, elles arrivent, elles sont là, c'est une question de mois, de semaines. Bref, le flou le plus total plane sur la date de leur venue en France, si elle se produit jamais.

## Sega Master System

Accrochez-vous, la *console Sega* a mis les technologies les plus innovantes au service du jeu. Du jamais vu. Au palmarès des octets, *Sega* présente : 128 Ko de Rom, 128 Ko de Ram, cartes à puces de 256 Ko de mémoire, semblables à celles commercialisées sur *M.S.X.* et surtout cartouche d'un Megabyte (1 048 Ko). Pour rappel, les cartouches Vectrex avaient une capacité de 8 Ko, 32 Ko pour les *Coleco* dans leur plus grande forme. La définition est de 256 points sur 192 avec un maximum de 256 sprites à l'écran.
Les périphériques sont classiques : deux joysticks et un fusil.
Comme dans les salles d'arcade, le point d'impact des balles apparaît à l'écran. Difficile de se passer de cette fonction une fois qu'on y a goûté. Elle devient rapidement indispensable dans les jeux de tir. Parmi les dix-sept jeux disponibles, on compte, outre le célèbre *Chop lifter,* des simulateurs de vol, karaté, lutte, hockey, course automobile et course de moto. Un lecteur de disquettes, encore en cours de développement, renforcera l'originalité de la machine aussi puissante qu'un ordinateur et aussi joueuse qu'une console.

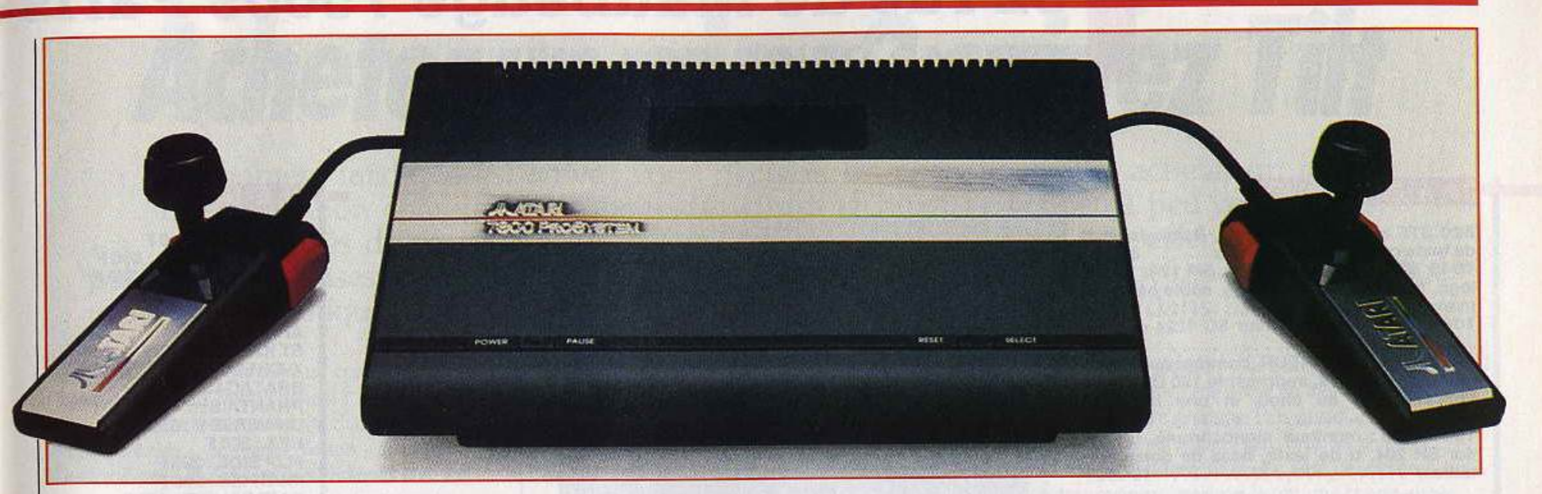
## Nintendo

Lors de son lancement, il y a deux ans déjà, la console avait déchaîné l'enthousiasme des joueurs aux États-Unis. Malheureusement la *Nintendo* n'atteindra les rivages américains qu'un an après sa présentation pour cause de rupture de stocks.



La machine a fait un malheur au Japon où plus de six millions d'unités ont été vendues. Une mega campagne de publicité a présidé à sa sortie aux États-Unis. Radicalement différente de la *Sega* (pas de mémoire morte, 4 Ko de Ram et des cartouches de 40 Ko), elle offre une définition supérieure de 256 points par 240 avec un maximum de 64 sprites. Une vingtaine de jeux équipent le système parmi lesquels on compte les traditionnels casse-pipe, tir






au pigeon, donkey kong, kung-fu ou flipper. La machine est vendue avec joystick et fusil et surtout avec « Rob », un petit robot qui fait des ravages avec ses yeux globuleux de lapin russe. Deux jeux fonctionnent en relation étroite avec le « roboting operating buddy ». Le petit robot une fois programmé réagit aux signaux lumineux envoyés par l'écran grâce à ses cellules photo-électriques. Selon la qualité de votre programmation, il sera mou et maladroit ou au contraire vif et habile. Vous pouvez être insensible aux qualités graphiques et musicales de la console, mais résister à Robby est impossible.

## Atari 7800

Après le lifting de la *2600*, la *7800* a été lancée il y a quelques mois aux États-Unis. Atari France n'a pas encore prévu sa commercialisation. Il est vrai qu'à 1 200 F, la console n'a pas sa place entre la *2600* à 490 F et l'ordinateur *130 XE* à 990 F. Bon, elle n'est pas là mais que cela ne nous empêche pas d'en parler. La *7800* a deux cartes maîtresses : la ludothèque de la *2600* et les hits les plus prestigieux. Attention les yeux : *Rescue on fractalus, Summer games, Winter games* et *Impossible mission* d'Epyx, *Karateka* et *Chop lifter* de Broderbund Software, *Skyfox, One on one* et *Basket-ball* d'Electronics Arts, *Elektra glide* d'English Software répondent à l'appel. Difficile de trouver mieux dans le peloton de tête des best-sellers. En effet, la *7800* peut accueillir tous les jeux de la *2600* grâce à la puce Maria.

Et voilà elles sont belles, elles sont puissantes, elles sont nouvelles mais elles sont chères : 1 300 F environ. Chères sur le marché des ordinateurs où *M.S.X., Oric, 130 XE* coûtent moins de 1 000 F. Chères sur celui du jouet où elles constituent un produit de luxe. Cette difficulté de situer ces consoles en France explique le retard de leur commercialisation.

## Et les autres...

Moins belles, moins puissantes, mais beaucoup moins chères, les anciennes consoles n'ont pas dit leur dernier mot. Ainsi l'*Intellivision* de Mattel, la *Colecovision* de CBS et la *2600* d'Atari finissent leur carrière à travers les magasins spécialisés, les clubs ou les *PA* Pour comprendre la survie de ces machines, il suffit de jeter un coup d'œil sur le parc existant. Des chiffres propres à laisser rêveur plus d'un fabricant d'ordinateurs.

Plus de vingt millions d'*Atari 2600* ont été vendus dans le monde. Il y a 400 000 *Intellivision* et 300 000 *Coleco* en France. Quant au *Super Cassette Vision* de Yeno, lancé un an auparavant, il a été diffusé à 250 000 exemplaires dont 30 000 uniquement en France.

Encore fabriquées, à l'exception de la *Coleco*, elles coûtent toutes moins de 700 francs avec des cartouches à 150 francs.

Pas de nouveautés sur *Coleco* ou *Mattel*, si ce n'est la réédition d'anciens hits. Atari, en revanche, présentait de nouveaux produits, signés Activision ou Atari (adaptation de hits d'arcade), au CES de Chicago en juin dernier.

Quatre nouveaux titres sortent sur la console *Yeno* pour Noël : un jeu d'échelle, *Pop et Chips*, une simulation d'art martial, *Kung Fu Road*, un combat spatial, *Star Speeder* et un jeu d'action pure, *Ton Ton Ball*.

L'*Atari 2600* est commercialisée par Atari France, 9, rue Sentou, 92152 Suresnes. Tél. : (1) 45-06-60-60 . L'*Intellivision* par 2010 Electronics, 71, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél. : (1) 45-49-14-50. Le *Super Cassette Vision* de Yeno par ITMC, 86-108, rue Louis-Roche, 92230 Gennevilliers. Tél. : (1) 47-98-00-57. N.M.









# Acheter un micro ? suivez Tilt

Le moment fatidique est arrivé : votre décision est prise, vous allez acheter un micro. Bravo et... bon courage ! Avalanche de termes techniques, vendeurs peu compétents, plus pressés de vous faire dépenser votre argent que de vous conseiller utilement, publicités racoleuses, amis de « bon conseil », vous allez vous retrouver noyé, perdu, découragé. Pas de panique. Voici tout ce qu'il faut savoir avant de vous lancer dans l'aventure...

Bientôt Noël, bientôt les cadeaux, comment choisir l'ordinateur qui fera votre bonheur ?
C'est dans le microcosme des vendeurs « qui n'y connaissent rien », des bancs d'essais « qu'on ne comprend pas » et des termes techniques barbares que nous allons vous faire voyager durant ces quelques lignes.

## Le bon choix madame

De deux choses l'une : soit vous voulez vous amuser, soit vous voulez aller plus loin.
Dans le premier cas, c'est sans aucun doute plutôt vers une console de jeux que vos espoirs et votre portefeuille doivent se tourner.
Qu'est-ce qu'une console de jeux ? Bonne question. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une console renfermant bon nombre des possibilités d'un ordinateur et dont le but est uniquement ludique (à de rares exceptions près). En général, elle ressemble à une petite boîte d'où sortent deux joysticks (ou poignées de jeu) et dans laquelle on peut enficher une cartouche comprenant un programme.
Dans la console elle-même, on trouve un microprocesseur (Z80, 6502 voire 68000 pour les plus perfectionnés), des mémoires et des tas d'autres petits composants. Le circuit vidéo se connecte directement à un téléviseur classique, ce qui évite l'achat d'un moniteur. A l'intérieur des cartouches, on trouve des mémoires contenant les données qui forment le programme de jeu de la cartouche en question. L'avantage d'un système comme celui-ci est que l'individu (vous, si je puis me permettre) qui a une envie soudaine de faire une partie de bataille de char n'a qu'à brancher l'appareil, prendre la cartouche correspondant à la « bataille de char », l'enficher et jouer. Pas de signes étranges à taper sur un clavier rébarbatif, pas de consignes techniques à enregistrer dans un cerveau déjà pris par tant d'autres choses, seulement trois gestes simples. Un jeu d'enfant. En revanche, à l'instar d'un ordinateur, la console de jeux ne peut pas servir à autre chose qu'à... jouer. Impossible de « faire » des jeux, impossible de se servir d'une base de données ou d'un tableur avec un tel engin, non pas que ses capacités soient moindres mais tout simplement parce que ce type d'appareil n'est pas prévu pour de telles applications. Ainsi, pas de clavier, donc pas de saisie, donc pas de travail.
En contrepartie, un prix beaucoup moins élevé.

## Consolez-vous

Choisir une bonne console est particulièrement difficile. En France, les consoles ont perdu la jeunesse qu'elles avaient autrefois. Après la chute de Texas Instruments en micro, Mattel s'est effondré dans les ténèbres avec son « Intellivision », emportant avec lui C.B.S. et sa « Colecovision » puis Atari et son vieux « VCS » (Video Computer System). Pour que de si solides entreprises stoppent purement et simplement leurs activités dans un tel domaine, il faut qu'il y ait eu une incontestable chute de la demande sur ce marché.
Là où vous pouvez vous consoler, c'est en sachant que les consoles de la deuxième génération apparaissent. En effet, vu les baisses de prix et l'amélioration globale de la qualité, les Japonais se sont lancés dans l'entreprise en inondant le marché nippon de leurs produits. Puis quelques Américains ont suivi, en particulier Atari. Bref, les consoles pourraient fort bien subir une cure de jouvence sur notre continent, mais pas avant une bonne année.

## Allons bon !

Si vous avez un penchant, pour diverses raisons, plutôt pour la micro-informatique pure et dure, l'enfer du choix commence. Tout d'abord, rentrez-vous dans le crâne qu'un ordinateur n'est pas une chose sérieuse et, qu'au contraire, en ce qui concerne le domaine familial, il est fait pour vous divertir. En aucun cas, ne raisonnez en termes de rendement avec un micro familial de loisir. Vous seriez bien vite déçu.
Commençons d'abord par la technique.
Un bon ordinateur, de ce point de vue, doit avoir un minimum de possibilités. Évidemment, tout est relatif. Si vous pensez allumer votre engin une fois par an et le ranger ensuite dans un placard, vous n'aurez pas besoin d'un micro « top niveau ». Dans ce domaine, vous êtes la seule personne pouvant évaluer ce dont vous avez besoin.
Entrons dans le vif du sujet : pour se servir d'un ordinateur, il vous faudra créer ou acheter des programmes. Ces programmes seront chargés à l'intérieur de votre machine, dans sa mémoire. La quantité de mémoire dont dispose l'ordinateur de vos rêves est un critère important. Cette quantité se mesure en kilo-octets ou Ko. Sans entrer dans le détail, sachez simplement qu'un octet est une ▶

information composée de huit bits (huit 0 ou 1) ou un caractère, et qu'un kilo-octet est un groupe de 1 024 octets.
Dans ce domaine ô combien important, il est nécessaire de se méfier des fiches techniques imprimées sur le beau papier glacé du constructeur bien intentionné. Si votre but est de programmer en Basic, sachez qu'un ordinateur basé autour d'un microprocesseur 8 bits n'adressera jamais plus de 64 Ko à la fois. En somme, sous Basic, vous ne disposerez jamais plus de 64 Ko et même souvent moins quoi qu'en disent les fabricants. Bien sûr, quand on annonce un *Apple IIc* (le 65 c 02 est un 8 bits), un *Amstrad CPC 6128* ou un *Spectrum 128 Ko*, on n'est pas vraiment dans le faux. Il y a effectivement 128 ou 256 Ko dans le ventre de ces machines, mais ils ne sont accessibles que par un système de « switch » qui fait passer d'une « banque » de 64 Ko à une autre. Impossible de dépasser raisonnablement les 64 Ko en Basic.
En revanche, en Assembleur, c'est tout à fait envisageable. Mais programmez-vous en Assembleur ? De même, certains constructeurs jouent les finauds en annonçant 512 Ko ou plus d'origine dans leur machine (notons Atari et Commodore avec le *ST* et l'*Amiga*). Pour le *ST*, par exemple, sur les 512 Ko de mémoire vive disponibles, plus de 120 sont utilisés par le TOS et le GEM qui ne sont toujours pas en mémoire vive à l'heure où ces lignes sont écrites. Puis, une fois le langage chargé, le Basic, par exemple, vous êtes tout surpris de ne pas pouvoir dépasser 10 Ko de programme (dans la version *520 ST*) du fait de tout ce que le GEM prend comme mémoire pour travailler et de la taille considérable du Basic multifenêtres vendu avec l'appareil. Ne riez pas, c'est véridique. Donc, un bon conseil, allez dans un magasin, quel que soit l'appareil que vous voulez vous procurer, ou bien demandez à un ami possédant le micro convoité de taper, sous Basic, l'instruction suivante : « Print fre (0) ». En général, ça marche. Le chiffre retourné est la taille, en nombre d'octets, qu'il reste pour vos programmes. Si ça ne fonctionne pas, c'est que le Basic que vous testez n'est pas standard : un comble !

## Périphériques

On vous parlera souvent des monstrueuses possibilités d'entrées/sorties d'un micro. C'est souvent le cas. Mais à quoi servent-elles ? En avez-vous réellement besoin ? En règle générale, il faut savoir que si votre ordinateur possède une interface RS 232 par exemple, cela ne suffit pas pour le transformer en Minitel ou en terminal intelligent. Il vous faudra en plus un modem et un logiciel approprié. L'interface série (appelée ainsi car les informations qu'elle envoie et qu'elle reçoit de l'extérieur sont transmises en... série) se connecte à un modem. Mais elle peut, dans de très rares cas, servir à une imprimante, mais c'est plutôt le rôle de l'interface parallèle (qui envoie les données en parallèle). Donc, si vous ne projetez pas d'acheter une imprimante, inutile de tiquer sur la sortie parallèle de tel engin, elle ne vous servira probablement jamais.
Une sortie joystick est souvent appréciée.
On distingue trois cas principaux. Une prise joystick d'origine aux normes Atari comme sur *M.S.X.*, *Amstrad*, *Commodore*, *ST*, etc. ; une prise barbare comme sur les vieux *MO 5*, *TO 7* et *Apple* qui a le désavantage de ne pas être très maniable ou de coûter plus cher que les autres, enfin l'absence de prise, ou bien il faut l'acheter séparément sous la forme d'une carte spéciale ou d'une interface. C'est le cas avec l'*Oric/Atmos* et l'*I.B.M.*, entre autres.
Une interface pour lecteur de disquettes est toujours la bienvenue. Elle dénote un certain professionnalisme. Là encore, méfiez-vous du lecteur fabriqué par le constructeur. Le prix de la disquette varie selon le fabricant, la qualité, mais surtout le format ! Rappelez-vous la pénurie de disquettes trois pouces pour *Amstrad* et *Oric*.
Sachez qu'une disquette cinq pouces coûte moins de dix francs, une disquette trois pouces et demi moins de vingt francs et une trois pouces plus de trente francs. De plus, la trois pouces a une capacité de stockage maigrichonne comparée à ses grandes consœurs.
A vous de juger.
Veillez à pouvoir brancher votre engin sur une télévision couleur classique mais aussi sur un moniteur. A ma connaissance, tous les constructeurs proposent des produits connectables facilement, sauf Commodore avec l'*Amiga* qui est encore en NTSC et dont le passage en Secam, le standard français, n'est toujours pas annoncé. Pour Amstrad, le problème n'existe pas puisque les ordinateurs sont livrés avec un moniteur de votre choix. Pensez-y ! Un moniteur vert n'est pas toujours agréable, surtout pour les yeux.
Le reste fait figure de périphériques de luxe : stylo optique, tablette graphique, digitaliseurs sont encore des instruments relativement chers et pas souvent utiles. Méfiez-vous en.

## La souris

Le phénomène souris est une mode particulièrement envahissante puisque tout le monde s'y met.
Cette petite boîte qui déplace à l'écran un pointeur pour sélectionner des icônes ou ouvrir des fenêtres se révèle être en fait un instrument, non pas de programmation, mais de travail considérablement pratique.
Nous passerons ici sur les avantages d'un tel engin, d'autres sont spécialistes de ce genre de travaux. Sachez simplement qu'un ordinateur 8 bits (*Amstrad*, *Thomson*, *Oric*, *Commodore*, *Spectrum*, etc.) a souvent du mal à suivre le mouvement imposé par cet appareil. Là encore, méfiance... méfiance.
Seuls des *Macintosh*, *Atari ST*, *Amiga* ou même le nouvel *Apple* sont capables de donner des résultats spectaculaires grâce à lui. Retenez-le bien !

## A l'intérieur

Les possibilités graphiques sont importantes : nombre de couleurs disponibles, nombre de couleurs affichables à l'écran, résolution graphique, nombre de modes, etc. Pensez à toujours vérifier si les possibilités décrites sont bien accessibles directement en Basic. Vérifiez la présence de « circle », « paint » et autres « fill ».
Le son est également important.
Là encore, quel est le générateur sonore ? Est-il exploitable en Basic par l'intermédiaire de commandes ? Ces commandes sont-elles simples à utiliser ? Le Basic est-il suffisamment standard ? Ici, une connaissance minimale de ce langage est nécessaire pour pouvoir juger mais c'est le plus souvent le cas.
Quel est le système d'exploitation ?
N'oubliez pas que le CP/M est vieux d'une dizaine d'années et que les nouvelles versions ne sont pas si récentes que ça.
Quelle est la vitesse de l'horloge du microprocesseur ? Quel est le microprocesseur utilisé ? Est-il courant ? Trouve-t-on des livres sur son compte ?

## Les logiciels

On a souvent dit, un ordinateur, c'est un cheval, le logiciel c'est son avoine. Si vous ne lui donnez pas son avoine, il ne peut plus rien faire. C'est on ne peut plus vrai. Et ce, dans tous les cas. Si vous voulez programmer, il vous faudra le langage que vous avez choisi ; si vous voulez jouer, il vous faudra un grand échantillon de logiciels ludiques pour que vous soyez sûr de ne pas vous lasser ; si vous voulez travailler, vérifiez la présence sur le marché de tableurs, bases de données, programmes graphiques, etc.
Quels sont les ordinateurs les plus fournis en programmes ? Incontestablement l'*Apple II*, l'*IBM PC* et les *Commodore*. Viennent après eux les *Amstrad*, *Spectrum* et *M.S.X.*, puis les *Thomson* et loin derrière les vieux de la vieille, *TI 99*, *Oric*, *Lynx* et les autres. Le *ST* et l'*Amiga* ne sont pas non plus très fournis, mais ils ont une excuse : leur technologie et leur sortie sur le marché sont plus récentes, et leur prix est plus élevé. A noter : le *Mac* qui étonne par sa qualité et sa diversité.
Comme partout, il y a du bon et du mauvais. N'espérez pas trouver un bon logiciel intègre (tableur, traitement de texte, base de données) sur un *Amstrad* ou un *Thomson*. Ces ordinateurs ne sont pas faits pour ça. Alors vérifiez les listes de logiciels que l'on vous donne dans les magasins, lisez *Tilt* et ses tests de programmes, bref, renseignez-vous.

## Un peu d'économie

Reste un autre point important : comment savoir si votre ordinateur existera toujours l'année prochaine ! En effet, s'il meurt au bout de trois mois pour une raison ou une autre (abandon par le fabricant, faillite, etc.), les éditeurs de logiciels arrêteront tôt ou tard de sortir des programmes pour lui et, donc, vous vous retrouverez avec un cadavre sur les bras (les ravages de la famine, vous connaissez ?)
Alors, plongez-vous dans le microcosme de la micro pendant quelques semaines. Observez les constructeurs, les chiffres de ventes, etc. Par exemple, il est de notoriété publique de savoir qu'Apple n'est pas prêt de laisser tomber la micro. Pourquoi ? Que feraient-ils d'autre ? Thomson non plus. Pourquoi ? L'abandon du « Plan Informatique pour Tous » serait un trop grand manque à gagner. Mais est-ce le cas de tout le monde ? Bien sûr, certains « parrains » n'ont plus de soucis à se faire : Apple et I.B.M., comme je le disais plus haut, ont conquis tellement de fidèles que même s'ils faisaient faillite, ce qui est une supposition absolument stupide, leurs micros continueraient à faire l'objet d'une demande, compte tenu de la grandeur de leurs bibliothèques de logiciels. Dans ce domaine, les prévisions sont difficiles mais également amusantes. C'est ça aussi la micro !

## Le prix

Allez, je serai bon avec vous : le prix des ordinateurs est à la baisse. Notez que ce n'est pas une raison pour trop attendre. En effet, je connais quelqu'un qui voulait s'acheter un ordinateur et qui n'en finissait plus d'attendre la prochaine baisse. Il n'a toujours pas d'ordinateur. D'autre part, sachez lire entre les lignes : une grosse réduction veut peut-être dire que le constructeur souhaite se débarrasser de ses stocks avant la sortie d'une nouvelle machine. Cela signifie donc, à terme, la mort de l'ordinateur soldé.
Bien souvent, le prix n'est pas significatif des possibilités du matériel. Ainsi, I.B.M. vend ses *PC* jusqu'à cinq fois plus cher que certains constructeurs taïwanais,

Suite page 30




## COMMODORE 64 INCROYABLE !

**KONAMIS GREATEST HITS** NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **115/145 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

**THEY SOLD A MILLION 3** NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER **115/145 F**
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

**BRODERBUND BLASTERS** NF
+ KARATEKA
+ STEALTH
+ CHOPLIFTER **99 F**
+ SPELLUNKER

**ARCADE ACTION** NF
+ SPY HUNTER
+ ZAXXON **99 F**
+ BUCK ROGERS
+ TAPPER

**PLATFORM PERFECTION** NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE **99 F**
+ BOUNTY BOB ST BACK
+ GHOSTCHASER

**SHOOT THEM UP** NF
+ SUPER ZAXXON
+ DROPZONE
+ BLUE MAX 2001 **99 F**
+ FORT APOCALYPSE

**ARCADE CLASICS** NF
+ POLE POSITION
+ PAC MAN **95 F**
+ DIG DUG
+ MR DO

**THEY SOLD A MILLION 2** NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)
+ KNIGHT LORE **95/125 F**
+ MATCH DAY (foot)

**THEY SOLD A MILLION 1** NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **95/125 F**
+ THE STAFF OF KARNATH
+ JET SET WILLY

**ARCADE HALL OF FAME** NF
+ SPY HUNTER
+ TAPPER
+ UP N DOWN **75/125 F**
+ BLUE MAX
+ AZTEC CHALLENGE

**Nouvelle série Americana**
**Des jeux supers à micro-prix**

| | |
|---|---|
| OLLIES FOLLIES NF | 35 F |
| SLAMBALL NF | 35 F |
| SCOOTER NF | 35 F |
| SHAMUS NF | 35 F |
| NEW YORK CITY NF | 35 F |
| SCROLLS OF ABADON NF | 35 F |
| NEUTRAL ZONE NF | 35 F |
| BREAKDANCE NF | 35 F |
| SENTINEL NF | 35 F |
| GO FOR GOLD NF | 35 F |

## NOUVEAUTES!

| | C/D |
|---|---|
| ACE OF AGES NF | 95/145 F |
| ALLEYKAT NF | 89/129 F |
| AMERICA CUP NF | 95/145 F |
| ANTIRIAD NF | 89/129 F |
| BATAILLON Commander NF | 95/145 F |
| BOMBJACK 2 NF | 89/129 F |
| BREAKTHRU NF | 95/145 F |
| Champion Ship wrestling NF | 95/145 F |
| CO & CO NF | 119 F |
| COBRA NF | 89/129 F |
| COMMANDO "86" NF | 89/129 F |
| CRYSTAL CASTLE NF | 95/145 F |
| CYBERUN NF | 95 F |
| DESTROYER NF | 95/145 F |
| DOUBLE TAKE NF | 89/129 F |
| FIRE LORD NF | 89/129 F |
| GALVAN NF | 89 129 F |
| GEMSTONE WARRIOR | 145 F |
| HIGHLANDER NF | 89 F |
| HUMAN TORCHE NF | 89/139 F |
| IKARI WARRIORS NF | 89/129 F |
| KAYLETH NF | 95/145 F |
| KONAMIS GOLF NF | 89/129 F |
| YE AR KUNG FU II NF | 89/129 F |
| 1942 NF | 95/145 F |
| JEUX sans FRONTIERES NF | 89/129 F |
| MAG MAX NF | 89/129 F |
| MASTER OF UNIVERSE NF | 95/145 F |
| MONOPOLY NF | 175 F |
| MOVIE MONSTER NF | 95/145 F |
| PAPER BOY NF | 95/145 F |
| QUESTRON | ND/145 F |
| SANXION NF | 95/145 F |
| STREET HAWK NF | 89/129 F |
| SUPER HUEY 2 NF | 95/145 F |
| SUPERSTAR PING PONG NF | 95/145 F |
| TEMPLE OF TERROR NF | 95/145 F |
| TERRA CRESTA NF | 89/129 F |
| THAI BOXING NF | 89/129 F |
| THE GREAT ESCAPE NF | 89/129 F |
| THE RETURN of the FIST NF | 95/129 F |
| TOP GUN NF | 89/129 F |
| TRAILBLAZER NF | 95/145 F |
| WORLD GAMES NF | 95/145 F |
| XEVIOUS NF | 95/145 F |

1 AN DE GARANTIE TOTALE

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| ACROJET NF | 95/145 F |
| Beyond Forbidden Forest NF | 95/145 F |
| BIGGLES NF | 95 F |
| BOMB JACK NF | 89/139 F |
| BOUNDER NF | 89 F |
| CAULDRON NF | 79 F |
| CAULDRON 2 NF | 89/129 F |
| COMIC BAKERY NF | 89 F |
| COMMANDO NF | 85/135 F |
| DESERT FOX NF | 89/139 F |
| GHOST N GOBBELINS NF | 95/145 F |
| GREEN BERET NF | 89/129 F |
| HOT WHELLS NF | 95/145 F |
| INFILTRATOR NF | 95/145 F |
| INTL KARATE NF | 69 F |
| KENNEDY APPROACH NF | 89/139 F |
| KNIGHT GAMES NF | 95/145 F |
| LEADER BOARD NF | 95/145 F |
| MACADAM BUMPER NF | 145 F |
| MIAMI VICE NF | 89 F/129 F |
| NEXUS NF | 95/145 F |
| PARALLAX NF | 89/129 F |
| PING PONG NF | 89/125 F |
| PSI 5 trading company NF | 89/135 F |
| RAMBO NF | 85/139 F |
| REBEL PLANET NF | 89/139 F |
| REVS NF | 95 F |
| SCRABBLE NF | 185 F |
| SILENT SERVICE NF | 95/145 F |
| SKYFOX NF | 95/125 F |
| SOLO FLIGHT 2 NF | 95/145 F |
| SORCERY NF | 95 F |
| STRIKE force harrier NF | 95/145 F |
| SUMMER GAMES II NF | 89/139 F |
| SUPERCYCLE NF | 95/145 F |
| TEMPLE OF APSHAI NF | 89/139 F |
| THE GOONIES NF | 89/139 F |
| THE WAY of exp fist NF | 85/125 F |
| THE WAY of the tiger NF | 95/145 F |
| V!! NF | 89 F |
| WINTER GAMES NF | 89/139 F |
| YE AR KUNG FU NF | 89/125 F |

## "SOLDES" C/D
## DEMENT! 35 F/49 F

ASYLUM NF
BEACH HEAD 2 NF
BLACK WHICHE NF
BLUE MAX 2001 NF
BOUNTY BOB str, back NF
BRIAN JACK
BRUCE LEE NF
BRUNO BOXING
BUCK ROGERS
BUD BLITZ NF
DRAGON SKULL NF
DRELBS
ENTOMBED NF
FIGHT NIGHT NF
FORT APOCALYPSE NF
GYROSCOD
KARATEKA
KORONIS RIFT
KUNG FU MASTER NC
GHOSTCHASER NF
GROGS REVENCE NF
HARDBALL NF
IMHOTEP
PACMAN NF
PARADROID
POLE POSITION NF
SAUCER ATTACK NF
SPACE DOUBTS
STAR Ship Andromeda
SUPERMAN NF
SUPER ZAXXON NF
THE DAMBUSTERS NF
TIGERS IN THE SNOW
TIME TUNNEL NF
ZAXXON
LEGEND of AMAZONE WOMEN NF
ROCK'N WRESTLE NF
OUTLAWS

**TRES BIENTOT VOUS POURREZ CONSULTER ET COMMANDER TOUS LES JEUX PAR MINITEL TELEPHONEZ-NOUS! POUR EN SAVOIR PLUS**

| | |
|---|---|
| ALTERNATIVE realty | ND/145 F |
| BACK to the future NF | 95 F |
| BALL BLAZER NF | 75 F |
| BATAILLE d'Angleterre NF | 119 F |
| BATAILLE pour Midway NF | 119 F |
| COLOSSUS chess IV NF | 120 F |
| CRUSADE IN EUROPE | 95/145 F |
| DECISION in the DESERT | 95/145 F |
| DROP ZONE NF | 95 F |
| ELECTROGLIDE NF | 89/129 F |
| EUREKA NF | 249 F |
| FIGHTER PILOT NF | 95 F |
| FIGHTING WARRIOR NF | 85 F |
| FRANKIES goes to HWD NF | 89 F |
| FRIDAY THE 13 NF | 89 F |
| GHOSTBUSTER NF | 95 F |
| GHOSTCHASER NF | 75 F |
| GREAT ROAD RACE NF | 95 F |
| HACKER NF | 95 F |
| HYPERSPORT | 89 F |
| IMPOSSIBLE MISSION NF | 85/139 F |
| INT SOCCER | 145 F |
| KNIGHT of the DESERT | 89/139 F |
| LAW OF THE WEST NF | 95/145 F |
| LITTLE COMPUTER NF | 95 F |
| MASTER of the LAMPS NF | 95 F |
| MERCENARY NF | 89 F |
| MIG ALLEY ACE NF | 89/149 F |
| MIKIE NF | 89 F |
| MUSIC STUDIO NF | 99/149 F |
| PENTOGRAM NF | 85 F |
| PHALSBER NF | ND/145 F |
| PHANTAISIE NF | ND/145 F |
| PITSTOP 2 NF | 89/139 F |
| RACING destruction NF | 95 F |
| RAID OVER MOSCOW NF | 89/139 F |
| RED HAWK NF | 89 F |
| RESCUE on Fractalus NF | 95/145 F |
| ROCKY horror show NF | 89 F |
| SCALEXTRIC NF | 115 F |
| SHADOW FIRE NF | 95 F |
| SPY VS SPY NF | 95/125 F |
| SPY VS SPY II NF | 95/125 F |
| STRIP POKER NF | 89 F |
| THEATRE EUROPE NF | 110 F |
| ULTIMA III | 199 F |
| ULTIMA 4 | ND/145 F |
| URIDIUM | 95 F |
| WARRIORS OF RAS | 95/145 F |
| WORLD CUP 86 NF | 95/145 F |
| ZORRO NF | 89/139 F |

## MSX

| | |
|---|---|
| ALIEN 8 NF | 89 F |
| ACROJET NF | 95 F |
| BEACH HEAD NF | 95 F |
| BOUNDER NF | 89 F |
| CYBERUN NF | 95 F |
| DAMBUSTERS NF | 95 F |
| DECATHLON NF | 89 F |
| FLIGHT 737 NF | 49 F |
| GUNFRIGHT NF | 89 F |
| HYPER VIPER NF | 49 F |
| KNIGHT LORE NF | 89 F |
| NIGHT SHADE NF | 89 F |
| THAI BOXING NF | 89 F |
| THE WAY OF THE TIGER NF | 89 F |
| JACK THE NIPPER NF | 89 F |
| WALKYR NF | 89 F |
| WINTER GAMES NF | 95 F |

**ALBUM ULTIMATE** NF
+ ALIEN 8
+ GUNFRIGHT **119 F**
+ KNIGHT LORE
+ NIGHTSHADE

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.




## SPECTRUM INCROYABLE !

**KONAMIS GREATEST HITS** NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG — **95 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

**THEY SOLD A MILLION 3** NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER — **95 F**
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

**ARCADE ACTION** NF
+ SPY HUNTER
+ ZAXXON — **95 F**
+ BUCK ROGERS
+ TAPPER

**SPECTRUM STINGERS** NF
+ BRUCE LEE
+ ZORRO — **95 F**
+ CYBERUN
+ POLE POSITION

**THEY SOLD A MILLION 2** NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis) — **95 F**
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (foot)

**THEY SOLD A MILLION 1** NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON — **95 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

**ARCADE HALL OF FAME** NF
+ RAID OVER MOSCOW
+ BLUE MAX
+ FLAK — **95 F**
+ HUNCHBACK II
+ ROCCO

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

**+DE 75000 JEUX EN STOCK**

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| ANTIRIAD NF | 79 F |
| BOMBJACK NF | 79 F |
| BREAKTHRU NF | 89 F |
| CYBERUN NF | 89 F |
| COBRA NF | 79 F |
| DESERT FOX NF | 95 F |
| DOUBLE TAKE NF | 79 F |
| 1942 NF | 79 F |
| GALVAN NF | 79 F |
| GHOST N GOBELINS NF | 79 F |
| HIGHLANDER NF | 79 F |
| HUMAN TORCHE NF | 89 F |
| JEUX SANS FRONTIERES NF | 79 F |
| KAYLETH NF | 89 F |
| KNIGHT RIDER NF | 89 F |
| KONAMI'S GOLF NF | 79 F |
| KONAMI'S TENNIS NF | 79 F |
| LEADER BOARD NF | 95 F |
| MAGMAX NF | 79 F |
| MASTERS OF UNIVERS NF | 89 F |
| MIAMI VICE NF | 79 F |
| MOVIE NF | 89 F |
| PARALLAX NF | 79 F |
| PSI 5 TRADING COMPANY | 89 F |
| REBEL PLANETE NF | 89 F |
| SILENT SERVICE NF | 95 F |
| STREET HAWK NF | 79 F |
| SUPERCYCLE NF | 89 F |
| TEMPLE OF TERROR NF | 89 F |
| TERRA CRESTA NF | 79 F |
| THAI BOXING NF | 89 F |
| THE GOONIES NF | 89 F |
| THE GREAT ESCAPE NF | 79 F |
| TOP GUN NF | 79 F |
| TRAILBLAZER NF | 79 F |
| WORLD GAMES NF | 85 F |
| XEVIOUS NF | 89 F |
| YE AR KUNG FU 2 NF | 79 F |

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| BATMAN NF | 75 F |
| BEACH HEAD 2 NF | 85 F |
| BIGGLES NF | 95 F |
| BOMBJACK NF | 85 F |
| BOUNDER NF | 79 F |
| CAULDRON 2 NF | 89 F |
| COMMANDO NF | 75 F |
| INFILTRATOR NF | 95 F |
| INTERNATIONAL karate NF | 75 F |
| KUNG FU MASTER NF | 89 F |
| PAPER BOY NF | 79 F |
| PING PONG KONAMI NF | 89 F |
| POLE POSITION NF | 85 F |
| REVOLUTION NF | 85 F |
| RAMBO NF | 85 F |
| SCRABBLE NF | 185 F |
| SKYFOX NF | 79 F |
| SPY VS SPY NF | 95 F |
| THE DAMBUSTER NF | 89 F |
| THE WAY OF EXPL. FIST NF | 89 F |
| THE WAY OF THE TIGERS NF | 89 F |
| V!!! NF | 85 F |
| WINTER GAMES NF | 89 F |
| WORLD CUP 86 NF | 89 F |
| YE AR KUNG FU NF | 75 F |
| ZORRO NF | 85 F |

## ATARI 600/800/XL/130 INCROYABLE!

**ARCADE CLASSICS** NF
+ POLE POSITION
+ PAC MAN — **95 F**
+ DIG DUG
+ MR DO

**SMASH HIT VOL 5** NF
+ ELECTRA GLIDE
+ MEDIATOR — **95/145 F**
+ CHOP SUEY
+ QUASIMODO

**SHOOT THEM UP** NF
+ SUPER ZAXXON
+ DROP ZONE — **109 F**
+ BLUE MAX 2001
+ FORT APOCALYPSE

**ATARI ACES** NF
+ ZORRO
+ UP N DOWN — **109 F**
+ SPY HUNTER
+ TAPPER

**PLATFORM PERFECTION** NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE — **109 F**
+ BOUNTY BOB
+ GHOSTCHASER

### Americana

| | |
|---|---|
| OLLIES FOLLIES NF | 35 F |
| SHAMUS NF | 35 F |
| NEW YORK CITY NF | 35 F |
| SCOOTER NF | 35 F |

## NOUVEAUTES!

| | C/D |
|---|---|
| Bataillon Commander NF | 95/145 F |
| BEACH HEAD 2 NF | ND/145 F |
| CRUSADE IN EUROPE | 95/145 F |
| DECISION in the DESERT | 95/145 F |
| FIGHT NIGHT NF | 95/145 F |
| FIGHTER PILOT NF | 95/125 F |
| GEMSTONE Warrior NF | ND/145 F |
| JUMPJET NF | 95/125 F |
| LEADERBOARD NF | 95/145 F |
| MASTERS OF UNIVERS NF | 95/145 F |
| MEDIATOR NF | 95/125 F |
| QUESTRON | ND/145 F |
| SMASH HIT VOL 4 NF | 95 F |
| SOLOFLHIGHT 2 NF | 95/145 F |
| SUPER HUEY NF | 95/145 F |
| THE EIDOLON | ND/145 F |
| ULTIMA 4 | ND/145 F |
| VIETNAM | ND/145 F |

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| AIRWOLF NF | 89 F |
| ALTERNATIVE realty NF | ND/145 F |
| BALL BLAZER NF | 95/145 F |
| ELECTROGLIDE NF | 95/135 F |
| GREAT US road race NF | 99/145 F |
| HARDBALL NF | 95/145 F |
| HUMAN TORCH NF | ND/145 F |
| KENNEDY Approach NF | 145/145 F |
| KNIGHT of the desert NF | 145 F |
| MERCENARY 2ND city NF | 85/125 F |
| RAID OVER MOSCOW NF | 95/145 F |
| REBEL PLANETE NF | ND/145 F |
| RESCUE on Fractalus NF | 95/145 F |
| SILENT SERVICE NF | 95/145 F |
| SPY VS SPY II NF | 95/145 F |
| THE GOONIES NF | 95/145 F |

| | |
|---|---|
| ASYLUM NF | 95/145 F |
| BEACH HEAD NF | ND/145 F |
| BOULDER DASH NF | 99 F |
| DRELBS NF | 95 F |
| DROP ZONE NF | 99 F |
| GHOSTBUSTER NF | 149 F |
| HACKER NF | 95/145 F |
| MERCENARY NF | 95/135 F |
| SPITFIRE ACE NF | 95 F |
| SPY'S DEMISE | 99/145 F |
| STRIP POKER NF | 95 F |
| TIGERS IN THE SNOW | ND/145 F |
| ULTIMA III | ND/145 F |
| WARRIORS OR RAS | 95/145 F |

## SOLDES! 35/49 F

BLUE MAX 2001 NF
BOUNTY BOB STRIKE BACK NF
FORT APOCALYPSE NF
MELTDOWN NF
MR DO NF
SPY HUNTER NF
SUPER ZAXXON NF
TAPPER NF

## THOMSON

### ALBUM FIL

NUMERO 10
SCRABBLE — **= 195 F**
LA PLANETE INCONNUE

**ALBUM THOMSON** NF
+ GREEN BERET
+ MONOPOLY — **245 F**
+ SUPER TENNIS
+ RUNWAY

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| BOXING | 145 F |
| DIEUX DU STADE 2 | 179 F |
| DOSSIER BOERHAAVE | 149 F |
| GREEN BERET | 149 F |
| HACKER | 145 F |
| HERITAGE II | 145 F |
| LA MINE AUX DIAMANTS | 149 F |
| L'EVADE de Topiocatraz | 139 F |
| LE TEMPLE DE QUAUHTLI | 195 F |
| LES PASSAGERS DU VENT | 289 F |
| MEURTRE SUR Atlantique | 195 F |
| MONOPOLY | 175 F |
| SAPIENS | 195 F |
| SAPHIR | 149 F |
| SORCERY | 149 F |
| SPINDIZZY | 145 F |
| SUPER TENNIS | 190 F |
| SUPER TEST Decathlon | 149 F |
| THE WAY OF THE TIGER | 149 F |
| VAMPIRE | 169 F |

| | |
|---|---|
| NUMERO 10 (Platini) | 129 F |
| BEACH HEAD | 145 F |
| FOX | 149 F |
| MEURTRE A GRANDE VTS | 149 F |
| INVASION | 159 F |
| DIEUX DU STADE | 159 F |
| AIGLE D'OR | 139 F |
| ANDROIDE | 179 F |
| FBI | 195 F |
| EMPIRE | 115 F |
| MANDRAGORE | 195 F |
| SCRABBLE | 175 F |
| KARATE | 175 F |
| CINQUIEME AXE | 125 F |
| COLISEUM | 125 F |
| SOLEIL NOIR | 95 F |
| LA GESTE d'Artillac | 245 F |
| OMEGA Planète invisible | 195 F |
| LAS VEGAS | 195 F |
| TOUTAN KHAMON | 139 F |
| SORTILEGE | 169 F |
| AFFAIRE VERA CRUZ | 149 F |
| VOL SOLO (solo flight) | 185 F |

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

**Votre jeu chez vous dans 48 h***

**en téléphonant au 93.42.57.12**

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

mais continue à être en bénéfice (sur ce secteur) parce que les gens sont persuadés que la marque I.B.M. est une preuve de qualité irréprochable. Ce qui n'est pas forcément vrai puisque, bien souvent les composants proviennent du même endroit et les caractéristiques sont meilleures chez les compatibles (plus rapides, plus ouverts, etc.).

Voyez Apple qui se permet de vendre un *Apple IIe* plus de 7 000 francs alors que ses caractéristiques techniques sont quasi équivalentes à celles d'un *Oric* à 700 francs. Mais Apple n'est pas une entreprise comme les autres. Apple, c'est le mythe, le rêve, l'exemple. On n'achète pas un ordinateur, on achète un *Apple*. On peut alors porter fièrement la cravate Apple, le tee-shirt Apple, le sac Apple, le slip Apple. Tout est permis. Y compris de vendre un *IIe* trois ou quatre fois le prix où il devrait être vendu. Certains les traitent d'escrocs, d'autres d'exemples d'une réussite basée sur le service et l'image de marque, mais quoi qu'on en dise, les résultats sont là.

## Conclusion

Avant de décider quoi que ce soit, lisez la presse (surtout qui vous savez), renseignez-vous, portez votre regard sur tous les points qui pourraient changer votre décision. En somme, soyez vigilant. Pensez que les promotions de Noël sont faites pour vous faire acheter ce que vous ne pourriez ou ne voudriez pas forcément vous payer à une autre période. Et une fois votre acquisition faite, profitez-en un maximum, c'est la moindre des choses!

Laurent Bernat

## MICRO DICO

**Assembleur :** langage de programmation du microprocesseur nécessitant lui-même un programme d'assemblage. Les instructions sont stockées sous forme de mnémoniques qui, lors de l'assemblage, sont transformées en instructions exécutables par le microprocesseur (code objet).
**Basic :** langage de programmation considéré comme « facile » à apprendre. Il doit être disponible d'origine avec votre micro.
**Baud :** vitesse de transmission de données (d'Émile Baudot, l'inventeur du code de téléimpression en 1874). 1 baud = 1 bit/seconde.
**Bit :** information binaire (blanc ou noir, nuit ou jour, oui ou non) caractérisée par un 1 ou un 0 dans un petit endroit de la mémoire. Huit bits forment un octet (byte), seize bits un mot (word) et trente-deux bits un long mot (long word).
**Bug :** insecte en anglais ; erreur de programmation en « espéranto » informatique.
**Bus d'adresses :** chemin emprunté par les adresses générées par le microprocesseur. Connaître ce genre d'appellation n'est pas nécessaire pour la programmation d'un micro.
**Bus de données :** chemin emprunté par les données échangées entre les différents éléments du système (du microprocesseur à la mémoire, de la mémoire au microprocesseur ou encore vers les entrées/sorties).
**Byte :** octet en anglais.
**Cables :** source d'ennuis, d'emmêlements et d'embrouillaminis souvent insurmontables.
**Cartouche :** petite boîte en plastique renfermant un programme stocké sur mémoire. L'intérêt d'une cartouche est sa rapidité et sa simplicité, l'inconvénient est son prix, souvent élevé.
**Centronics :** interface parallèle (souvent utilisée pour les imprimantes).
**Chip :** de l'anglais « puce ». Tout composant électronique ressemblant à une puce (microprocesseur, *gate array*, mémoire, etc.).
**Compilateur :** programme permettant de transformer des instructions existant auparavant en langage clair (mnémoniques) en octets directement exécutables par le microprocesseur.
**CP/M :** *Control Program for Microprocessors* ou, en bon français, programme de contrôle pour microprocesseur. C'est un des systèmes d'exploitation les plus répandus sur les micro-ordinateurs huit bits et même adapté sur certains 16/32 bits (*Atari ST* entre autres).
**Digitaliseur :** intermédiaire entre votre ordinateur et une caméra vidéo ou tout autre appareil pouvant générer un signal vidéo. Cet engin transforme les images contenues dans ces signaux en des informations compréhensibles par le micro et affichables à l'écran. Plus la résolution est grande plus le résultat est spectaculaire.
**Disque dur (hard disk) :** engin au prix pachydermique dont les possibilités de stockage d'informations sont absolument... grandes. 10 ou 20 Mo (méga octets, million d'octets) sont les quantités habituelles que contiennent ce genre de matériel. A noter également : la rapidité bien plus grande qu'avec un lecteur de disquettes normal.
**DOS :** *Disk Operating System*, ou système d'exploitation. Programme grâce auquel l'ordinateur peut lire et écrire sur l'unité de stockage (lecteur de disquettes, disque dur ou autre).
**Formatage :** opération consistant à définir le format de stockage des données sur une disquette ou un disque dur (nombre de secteurs, nombre de pistes, organisation générale, etc.).
**Hardware :** matériel. Cousin proche de software.
**Intégrateur graphique :** logiciel permettant de gérer votre ordinateur d'une façon plus simple et plus agréable grâce, notamment, à la souris et aux systèmes de fenêtres et icônes.
**Intégré :** un logiciel intégré possède la faculté remarquable de faire tourner plusieurs modules habituellement différents « en même temps ». Par exemple, un tableur, une base de données et un traitement de texte (*Jazz, VIP, Apple Works*).
**Interface :** intermédiaire entre l'ordinateur et un périphérique.
**Joystick :** bâton de joie ou engin cosmique dont le but est de vous faire réjouir devant les envahisseurs et autres aliens.
**Ko :** kilo-octet, groupe de 1 024 octets, 1 024 caractères.
**Lecteur de disquettes (drive, floppy) :** unité de stockage de données. Il existe plusieurs formats de disquette. 5 pouces 1/4, 3 pouces 1/2 et 3 pouces sont les plus courants. Le lecteur de disquettes est souvent appelé mémoire de masse.
**Logiciel :** programme informatique. Soft.
**Mémoire vive :** mémoire qui se vide quand l'ordinateur est mis hors tension. Couramment, c'est là où seront logés les programmes que vous tapérez ou que vous chargerez.
**Mémoire morte :** mémoire contenant des informations indélébiles. C'est quelquefois le lieu d'implantation du système d'exploitation ou du langage dit « résidant ».
**Moniteur :** console de visualisation de l'information, écran. En général, vous pouvez connecter votre micro à une télévision en sachant que la qualité d'affichage sera bien moindre que sur un moniteur (couleur ou noir et blanc).
**Modem :** modulateur-démodulateur servant à communiquer entre ordinateurs, le plus souvent par l'intermédiaire d'une ligne téléphonique.
**MS/DOS :** système d'exploitation fonctionnant sur les micro-ordinateurs I.B.M. et compatibles (développés par Microsoft pour I.B.M.).
**Ram :** *Random Access Memory* ou mémoire vive. Dont les données s'effacent à l'extinction de la machine. Par opposition à mémoire morte.
**Résolution graphique :** nombre de pixels en largeur multiplié par le nombre de pixels en hauteur. Plus la résolution est grande, plus les graphismes sont précis et fins.
**Rom :** *Read Only Memory* ou mémoire morte. Qui ne se modifie pas et qui reste intacte même à l'extinction de la machine. Par opposition à mémoire vive.
**Série :** interface dans laquelle les données circulent en série, c'est-à-dire les unes à la suite des autres (bit après bit).
**Software :** logiciel. Par opposition au hardware (matériel).
**Souris :** boîtier muni d'une boule et d'un, deux ou trois boutons, que l'on déplace sur le bureau à côté de l'ordinateur et qui dirige un petit pointeur dans le but de sélectionner, grâce aux boutons, des icônes, fenêtres ou menus déroulants.
**Sprites :** ou encore lutins graphiques. Sortes de caractères définis par le programmeur et qui, grâce à des instructions spécifiques, peuvent être déplacés sans à-coups sur l'écran (surtout en Basic et Logo).
**Télétel :** programme mis en place par les P.T.T. en vue d'organiser les réseaux télématiques et les rendre accessibles au grand public (grâce au Minitel).
**Unité centrale :** partie du micro-ordinateur dans laquelle les principaux circuits sont enfermés (microprocesseur, circuit vidéo, son, etc.). Souvent, l'unité centrale est dans le même boîtier que le clavier (*Atari ST, MO 5, TO 7, Spectrum, Télestrat, Amstrad*, etc.).
**Vidéotex :** standard graphique français pour la télématique grand public. C'est grâce à lui que vous pouvez voir des beaux dessins sur l'écran de votre Minitel. En Angleterre, son équivalent non compatible est « Prestel » et en Allemagne, « Bildschrimtex ».




# AMSTRAD CASSETTES

## SPECIAL AMSTRAD INCROYABLE !

**DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!**

**KONAMIS GREATEST HITS** NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG — **115 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

**THEY SOLD A MILLION N°3** NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO — **115 F**
+ FIGHTER PILOT

**AMSTRAD-GOLD HITS** NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID — **99 F**
+ ALIEN 8

**AMTICS ACCOLADE** NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER — **115 F**
+ MONTY ON THE RUN

**ALBUM FIL** NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS — **139 F**
+ GUNFRIGHT

**AMSTRAD ACADEMY** NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE — **99 F**
+ DAMBUSTERS
+ BOUNTY BOB STR BACK

**ALBUM ULTIMATE** NF
+ SABRE WULF
+ ALIEN 8 — **85 F**
+ NIGHTSHADE

**THEY SOLD A MILLION N°2** NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE — **99 F**
+ MATCH DAY (Foot)

**THEY SOLD A MILLION N°1** NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON — **90 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

**5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité.**

## AMSTRAD CASSETTES NOUVEAUTES!

| | |
|---|---|
| ACROJET NF | 89 F |
| AFFAIRE SYDNEY NF | 145 F |
| AMERICA'S CUP NF | 89 F |
| ANTIRIAD NF | 79 F |
| BACTRON NF | 125 F |
| BALL BLAZER NF | 95 F |
| BILLY LA BANLIEUE NF | 125 F |
| BREAKTHRU NF | 89 F |
| CITY SLIKER NF | 89 F |
| COBRA NF | 85 F |
| COMMANDO 86 NF | 85 F |
| CRYSTAL CASTLE NF | 95 F |
| CYBERRUN NF | 95 F |
| DEEP STRIKE NF | 89 F |
| DOSSIER BOERHAAVE NF | 145 F |
| 1942 NF | 89 F |
| ELECTRAGLIDE NF | 89 F |
| HERITAGE II NF | 145 F |
| HIGHLANDER NF | 85 F |
| IKARI WARRIOR NF | 85 F |
| JEUX SANS FRONTIERES NF | 89 F |
| KAYLETH NF | 89 F |
| KONAMI'S GOLF NF | 89 F |
| LEADERBOARD (GOLF) NF | 89 F |
| LIGHT FORCE NF | 89 F |
| MARACAIBO NF | 125 F |
| MAG MAX NF | 89 F |
| MERCENARY 2ND CITY NF | 89 F |
| PAPER BOY NF | 89 F |
| PSI15 TRADING CPY NF | 95 F |
| QUESTPROBE NF | 95 F |
| REBEL PLANET NF | 89 F |
| ROBBOT NF | 119 F |
| SAPIENS NF | 125 F |
| SCALEXTRIC NF | 119 F |
| SILENT SERVICE NF | 89 F |
| SUPER CYCLE NF | 89 F |
| TEMPLE OF TERROR NF | 95 F |
| TERRA CRESTA NF | 85 F |
| THAI BOXING NF | 85 F |
| THANATOS NF | 89 F |
| TENSION NF | 119 F |
| THE GOONIES NF | 99 F |
| THE GREAT ESCAPE NF | 89 F |
| THE RETURN of the FIST NF | 95 F |
| TOBROUCK NF | 119 F |
| TOP GUN NF | 85 F |
| TRAILBLAZER NF | 89 F |
| UCHI MATA JUDO NF | 89 F |
| XEVIOUS NF | 89 F |
| YE AR KUNG FU II NF | 89 F |

### "SOLDES 35 F"

ALIEN 8 NF
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADE NF
RAID NF

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| 3D GRAND PRIX NF | 89 F |
| BAT MAN NF | 85 F |
| BIGGLES NF | 95 F |
| BOMB JACK NF | 89 F |
| CAULDRON NF | 79 F |
| CAULDRON 2 NF | 79 F |
| COMMANDO NF | 85 F |
| CRAFTON ET XUNK NF | 110 F |
| DESERT FOX NF | 89 F |
| EDEN BLUES NF | 110 F |
| GALVAN NF | 85 F |
| GHOST N GOBBELINS NF | 85 F |
| GREEN BERET NF | 85 F |
| GUNFRIGHT NF | 89 F |
| HUMAN TORCH NF | 95 F |
| IMPOSSIBLE MISSION NF | 89 F |
| INFILTRATOR NF | 95 F |
| INTERNATL KARATE NF | 95 F |
| JACK THE NIPPER NF | 85 F |
| KNIGHT GAMES NF | 85 F |
| KNIGHT RIDER NF | 85 F |
| MIAMI VICE NF | 85 F |
| MONOPOLY FR | 175 F |
| MOVIE NF | 89 F |
| NEXUS NF | 95 F |
| PING PONG NF | 79 F |
| RAMBO NF | 79 F |
| REVOLUTION NF | 89 F |
| SCRABBLE FR NF | 175 F |
| STREET HAWK NF | 85 F |
| STRIKE FORCE HARRIER NF | 95 F |
| THE DAMBUSTERS NF | 99 F |
| THE WAY OF THE TIGER NF | 95 F |
| TOMAHAWK NF | 95 F |
| V! NF | 89 F |
| WINTER GAMES NF | 95 F |
| WORLD CUP 86 NF | 95 F |

| | |
|---|---|
| AIRWOLF NF | 99 F |
| BACK TO THE FUTURE NF | 95 F |
| BATAILLE d'Angleterre NF | 110 F |
| BATAILLE pour Midway NF | 110 F |
| BOUNDER NF | 85 F |
| COLOSSUS CHESS 4 NF | 119 F |
| CONTAMINATION NF | 110 F |
| DAN DARE NF | 95 F |
| DRAGONS LAIR NF | 89 F |
| EVE SPY NF | 35 F |
| FAIRLIGHT NF | 95 F |
| FIGHTER PILOT NF | 89 F |
| FIGHTING WARRIOR NF | 85 F |
| FORBIDDEN PLANET | 79 F |
| FRANCK BRUNO BOXING NF | 95 F |
| FRIDAY THE 13TH NF | 89 F |
| GESTE D'ARTILLAC NF | 245 F |
| HACKER NF | 95 F |
| HEAVY ON THE MAGIC NF | 95 F |
| HOLD UP NF | 105 F |
| HYPERSPORT NF | 89 F |
| KUNG FU MASTER NF | 89 F |
| L'HERITAGE NF | 169 F |
| MACADAM BUMPER NF | 120 F |
| MANDRAGORE NF | 195 F |
| MASTER OF THE LAMPS NF | 95 F |
| MINDSHADOW NF | 85 F |
| MISSION DELTA NF | 105 F |
| MISSION ELEVATOR NF | 89 F |
| MONTY ON THE RUN NF | 89 F |
| OMEGA planète invisible NF | 249 F |
| PACIFIC NF | 110 F |
| RALLY II NF | 95 F |
| RED HAWK NF | 89 F |
| RESCUE ON FRACTALUS NF | 95 F |
| ROCK'N WRESTLE NF | 85 F |
| ROCKY HORROR SHOW NF | 89 F |
| SABOTEUR NF | 89 F |
| SKYFOX NF | 95 F |
| SORCERY NF | 89 F |
| SPINDIZZY NF | 95 F |
| SPITFIRE 40 NF | 90 F |
| SPY VS SPY NF | 90 F |
| SPY TREK NF | 35 F |
| TANK COMMANDER NF | 95 F |
| TAU CETI NF | 89 F |
| THEATRE EUROPE NF | 110 F |
| THE WAY OF EXPL FIST NF | 85 F |
| TITANIC NF | 95 F |
| ZORRO NF | 95 F |

## UN NOUVEAU POINT DE VENTE MICROMANIA

Les points de vente MICROMANIA font parler d'eux! Et il y a de quoi. Ils sont littéralement prix d'assaut par les fanas de la Micro. Pourquoi?

• Ce sont les premiers à présenter en continu sur écran vidéo les démonstrations des derniers jeux et des nouveautés à venir. Génial!

• Ce sont parmi les premiers à recevoir les nouveautés. Super!

• Ce sont les seuls à bénéficier des prix MICROMANIA. Dément!

Alors ne perdez plus un instant, courez-y vite!

**NOUVEAU A NICE:**
HOLLYWOOD STARS
8, bd Joseph Garnier
06000 Nice — Tél. 93.51.61.30

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd. Haussmann
"Espace loisir" (au sous-sol)
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

HACHETTE ST MICHEL
24, bd. St Michel
75006 PARIS
Métro St Michel


MAGMAX
Nichibutsu
COMMODORE 6
AMSTRAD
GOLDEN
COIN-OP
CLASSIC
WAKELIN.
Imagine
...the name of the game
Le jeu d'arcade maintenant disponible pour votre micro
Si vous n'avez pas encore joué à ce jeu d'arcade, attendez-vous à une surprise. Si vous le connaissez déjà, vous allez devenir ''Mag Max'' en le chargeant sur votre micro.
Mag Max peut devenir une machine monstrueuse si vous réussissez à l'assembler. Construisez-le, son pouvoir destructeur se renforcera, et vous en aurez besoin !
ZAC DE MOUSQUETTE 93427145

1 AN DE GARANTIE TOTALE
DES NOTICES EN FRANÇAIS
POUR TOUS LES JEUX AMSTRAD

**+ DE 75.000 JEUX EN STOCK**

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

## AMSTRAD DISQUETTES

**SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F**

## SPECIAL AMSTRAD

### INCROYABLE !

**KONAMIS GREATEST HITS** NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG — **145 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

**THEY SOLD A MILLION N°3** NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO — **145 F**
+ FIGHTER PILOT

**AMSTRAD-GOLD HITS** NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID — **145 F**
+ ALIEN 8

**AMTICS ACCOLADE** NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER — **145 F**
+ MONTY ON THE RUN

**ALBUM FIL** NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS — **195 F**
+ GUNFRIGHT

**THEY SOLD A MILLION N°2** NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE — **140 F**
+ MATCH DAY (Foot)

**THEY SOLD A MILLION N°1** NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON — **145 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

### NOUVEAUTES !

| | |
|---|---|
| ACROJET NF | 139 F |
| AFFAIRE SYDNEY NF | 195 F |
| AMERICA'S CUP NF | 139 F |
| ANTIRIAD NF | 129 F |
| BREAKTHRU NF | 139 F |
| CITY SLIKER NF | 139 F |
| COBRA NF | 139 F |
| COMMANDO 86 NF | 139 F |
| CRYSTAL CASTLE NF | 145 F |
| DEEP STRIKE NF | 139 F |
| DESERT FOX | 139 F |
| 1942 NF | 139 F |
| ELECTRAGLIDE NF | 129 F |
| FER ET FLAMME NF | 249 F |
| HARRY ET HARRY NF | 169 F |
| HIGHLANDER NF | 139 F |
| IKARI WARRIOR NF | 139 F |
| JEUX SANS FRONTIERES NF | 139 F |
| KAYLETH NF | 139 F |
| KONAMI'S GOLF NF | 135 F |
| LEADER BOARD NF | 139 F |
| MAG MAX NF | 139 F |
| MANHATTAN 95 NF | 149 F |
| MASQUE NF | 179 F |
| PAPER BOY NF | 135 F |
| REBEL PLANET NF | 135 F |
| SILENT SERVICE NF | 139 F |
| SUPER CYCLE NF | 139 F |
| TEMPLE OF TERROR NF | 135 F |
| TENSION NF | 169 F |
| THAI BOXING NF | 129 F |
| THANATOS NF | 139 F |
| THE DAMBUSTERS NF | 145 F |
| THE GOONIES NF | 145 F |
| THE GREAT ESCAPE NF | 145 F |
| THE RETURN of the FIST NF | 145 F |
| TERRA CRESTA NF | 139 F |
| TOBROUCK NF | 169 F |
| TOP GUN NF | 139 F |
| TRAILBLAZER NF | 139 F |
| XEVIOUS NF | 139 F |
| YE AR KUNG FU II NF | 139 F |

### HIT PARADE

| | |
|---|---|
| 3D GRAND PRIX | 140 F |
| BAT MAN NF | 130 F |
| BATAILLE d'Angleterre NF | 195 |
| BATAILLE pour Midway NF | 195 F |
| BIGGLES NF | 139 F |
| BOMB JACK NF | 139 F |
| BOUNDER NF | 125 F |
| CAULDRON NF | 125 F |
| CAULDRON 2 NF | 130 F |
| COMMANDO NF | 139 F |
| CRAFTON ET XUNK NF | 190 F |
| EDEN BLUES NF | 190 F |
| GALVAN NF | 139 F |
| GHOST N GOBBELINS NF | 139 F |
| GREEN BERET NF | 135 F |
| HUMAN TORCH NF | 139 F |
| INFILTRATOR NF | 139 F |
| JACK THE NIPPER NF | 119F |
| KNIGHT GAMES NF | 135 F |
| KNIGHT RIDER NF | 135 F |
| MIAMI VICE NF | 139 F |
| MONOPOLY FR NF | 245 F |
| MOVIE NF | 139 F |
| NEXUS NF | 145 F |
| PACIFIC NF | 139 F |
| PING PONG NF | 129 F |
| REVOLUTION NF | 139 F |
| SCRABBLE FR NF | 220 F |
| SCRAM NF | 165 F |
| SORCERY NF | 129 F |
| STREET HAWK NF | 135 F |
| STIKE FORCE HARRIER NF | 129 F |
| THE WAY OF THE TIGER NF | 120 F |
| THEATRE EUROPE NF | 185 F |
| WINTER GAMES NF | 145 F |
| YE AR KUNG FU NF | 119 F |
| ZOMBI NF | 165 F |

| | |
|---|---|
| AFFAIRE VERA CRUZ NF | 195 F |
| AIRWOLF NF | 125 F |
| BACK TO THE FUTURE NF | 145 F |
| COLOSSUS CHESS 4 NF | 169 F |
| CONTAMINATION NF | 190 F |
| D BASE II NF | 650 F |
| EXPL fist + FIGHT Warrior NF | 185 F |
| FAIRLIGHT NF | 145 F |
| FIGHTER PILOT NF | 129 F |
| FRANK BRUNO BOXING NF | 145 F |
| GESTE D'ARTILLAC NF | 295 F |
| HYPERSPORT NF | 125 F |
| JUMPJET NF | 155 F |
| KUNG FU MASTER NF | 135 F |
| L'HERITAGE NF | 189 F |
| MAC GUIGUAN BOXING NF | 145 F |
| MACADAM BUMPER NF | 175 F |
| MINDSHADOW NF | 125 F |
| MISSION DELTA NF | 175 F |
| MISSION ELEVATOR NF | 159 F |
| MONTY ON THE RUN NF | 125 F |
| MULTIPLAN NF | 498 F |
| OMEGA planète invisible NF | 249 F |
| RED ARROWS NF | 135 F |
| RESCUE ON FRACTALUS NF | 145 F |
| ROBBOT NF | 169 F |
| SKYFOX NF | 145 F |
| SPINDIZZY NF | 145 F |
| TANK COMMANDER NF | 135 F |
| TAU CETI | 145 F |
| TLL NF | 139 F |
| TOMAHAWK NF | 145 F |
| V!!! NF | 139 F |
| WHO DARES WIN II | 145 F |
| WORLD CUP 86 Foot NF | 145 F |
| ZORRO NF | 145 F |

**TRES BIENTOT
VOUS POURREZ CONSULTER
ET COMMANDER TOUS
LES JEUX PAR MINITEL
TELEPHONEZ-NOUS !
POUR EN SAVOIR PLUS**

## Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

### BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

| TITRES | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| Participation aux frais de port et d'emballage | + 15 F |
| Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =** | F |

NOM ..........
ADRESSE ..........
.......... TEL ..........

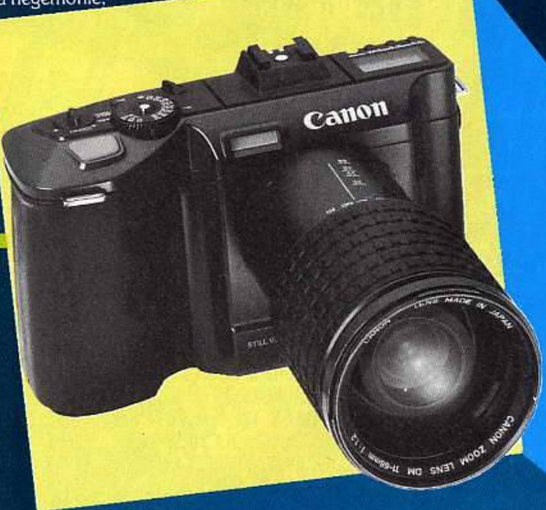
**NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**
carte bleue CB
Date d'expiration ___/___ Signature ______

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM

## La photo magnétique

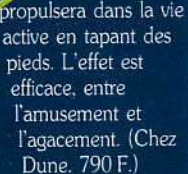
Une bonne nouvelle pour les idéalistes : l'argent ne fait plus tout à fait le bonheur... en photographie. Après cent cinquante ans d'hégémonie,




l'image argentique devient magnétique. Plus de produits chimiques et de traitements : l'image se transmet en temps réel dans le monde entier au moyen d'une simple ligne téléphonique. C'est simple, vous êtes en vacances au Pôle Sud et vous avez sympathisé avec un pingouin, vous le photographiez avec votre appareil muni d'un zoom, vous glissez votre « floppy disc » dans un récepteur-transmetteur. L'image numérisée est transmise via le téléphone (six minutes en couleur et quatre-vingt-dix secondes en noir et blanc). Votre famille découvre votre nouvel ami sur un lecteur-enregistreur et peut ainsi juger très vite s'il est fréquentable. Seul inconvénient du système, son prix : 200 000 F pour l'ensemble. Destiné principalement à la presse, la recherche, la surveillance, la formation, etc. ce système, déjà testé aux Jeux olympiques de Los Angeles, est pour l'instant opérationnel aux États-Unis et au Japon. (Canon France, 30, boulevard Vital-Bouhot, 92521 Neuilly-sur-Seine.)

## Réveil robot

L'eau est turquoise, les poissons sont irisés au fond de la barque, vous rentrez vers la plage pour les donner au chef qui, grâce à ce geste, vous offre la main de sa fille, la plus belle des vahinés. Dans le lointain, des cloches résonnent doucement. Il est 10 heures, vous rêviez et n'avez pas entendu le réveil. Vous êtes encore renvoyé. Si vous souhaitez travailler et économiser pour aller chercher votre vahiné, Casio vous propose un gentil robot doublé d'un réveil qui vous propulsera dans la vie active en tapant des pieds. L'effet est efficace, entre l'amusement et l'agacement. (Chez Dune. 790 F.)



## Un téléphone réduit

Tout est mini, dans cette rubrique. A la lecture de ce shopping, vous allez emménager dans un studio de 3 m² avec votre mini-copieur, votre compact-disc, Max, Jack, Casio et les autres. Il ne vous manque plus que ce récepteur téléphonique de modeste dimension. Et si ça continue, vos chaussures sentiront la brillantine. (Chez Dune. 690 F.)

## Panacopy mini

Ce n'est pas un cri de guerre, ni un héros de dessin animé, c'est un copieur. Ce n'est pas beau de copier mais c'est pratique, infiniment pratique quand l'objet peut se glisser dans la poche. Vous qui perdiez un temps fou à préparer des antisèches, vous voilà sauvé. Il suffit de poser le copieur sur un document, l'accompagner, et le tour est joué (largeur de copie, 40 mm). Si vous êtes radin, vous copierez des petits bouts de photos de vacances pour envoyer aux amis. L'avantage réel du *Panacopy* réside dans sa portabilité à condition de se limiter, car 4 cm c'est peu. Le rouleau mesure 10 m de long. Vitesse de l'objet : 40 m à l'heure, autonomie : vingt minutes consécutives, soit environ 13 m. Alimentation sur pile, secteur et batterie (durée de recharge : huit heures). (Distribution Panasonic France, environ 3 000 F H.T., FNAC et magasins spécialisés.)





# Shopping

## Encore plus compact

Il y a des siècles, la compétition était relevée chez les bâtisseurs de cathédrales. « Plus près de toi mon Dieu ». Record absolu, le clocher de la cathédrale d'Ulm : 162 m. Fin 1986, où l'on glorifie le « petit », nouveau record pour un compact-disc : le *SL-XP5* de Technics vous toise du haut de ses 22,9 mm, ce qui ne l'empêche pas de s'élever avec son alimentation à la vertigineuse hauteur de 34,9 mm (autonomie de cinq heures). Il ne possède qu'une seule lentille pour la lecture. A signaler également chez Technics le premier compact-disc portable doté d'un tuner (AM/FM, seize stations préréglées). (Distribution Panasonic France, ou vente FNAC et magasins spécialisés, 3 900 F pour le *SL-XP5* ; 4 500 F pour le *SL-XP8*.)

## Au doigt, à l'œil et à la voix

Le *D6270* de Philips offre l'unique particularité de déclencher l'enregistrement au son de la voix et de s'arrêter au bout de quatre ou huit secondes de silence. Utilisation possible avec un micro-ordinateur. (Distribution Philips, 490 F.)

## Midiverb, verb, verb, verb...

Si vous êtes un fanatique du clavier ou des synthétiseurs, vous avez dû, un jour ou l'autre, vous rendre compte que vos superbes compositions n'étaient pas appréciées à leur juste valeur. N'en devenez pas misanthrope pour autant. Votre génie n'est pas en cause, il manquait de l'espace à votre musique électronique. A la bonne heure, *Midiverb* sonne ! *Midiverb* est une unité de réverbération digitale assez étonnante. Elle vous permet d'obtenir des sons dotés de profondeur et non plus secs et mécaniques. Vos machines électroniques s'humaniseront et tout le monde respirera. Soixante-trois programmes vous en feront voir de toutes les couleurs sonores (réverbération de 0,2 à 20 s). Une machine de haute tenue technique qui s'adresse également aux professionnels (entrée MIDI) de la musique (sonorisation, régie). (Alesis. Distribution Numera importation, 2, rue Primatrice, 75013 Paris. 4 500 F.)

## Boîte à rythmes digitale

La technologie est impitoyable. Si les robots ont remplacé les O.S., l'électronique a entraîné un phénomène irréversible : les batteurs sont mis au chômage par les boîtes à rythmes. Il y a cinq ans, ces machines étaient encore rudimentaires et ne dispensaient que des rythmes mécaniques et lancinants dont l'infaillibilité finissait par déranger. Actuellement ce n'est plus le cas, vous pianotez en rythme sur des touches sans être obligé d'arborer des biceps à la Lavilliers. C'est moins spectaculaire, vous aurez peut-être moins de groupies mais le résultat est plus que probant. Un très joli son, de multiples combinaisons. La virilité torride grâce à la fée électricité, le tout digitalisé avec mise en mémoire. (Distribution Yamaha Musique France, FNAC et magasins spécialisés, modèle *DX 21* : 2 400 F environ.) ▶




## Téléphone transparent

Bigarré, chatoyant, un nouveau récepteur téléphonique qui vous rendra bavard. Transparent, il livre presque tous ses secrets sans toutefois éclaircir le mystère de certaines factures particulièrement salées. (Distribué par Dapy-France, modèle agréé. 1 200 F.)

## Discover 95

Testez vos aptitudes pour l'animation ou le commerce avec le *Discover 95*, un magnifique téléviseur couleur dont la principale caractéristique réside dans un écran deux fois plus grand que les modèles classiques. Grâce à cet appareil, vous pourrez organiser chez vous des soirées-spectacle avec attractions et vente de boissons à l'entracte. Très bonne qualité d'image (luminosité et contraste) due aux trois tubes haute résolution rouge, vert, bleu. Idéal également pour les concerts grâce à un amplificateur stéréophonique de 2 × 15 watts réels auquel s'ajoute un effet « spatial » qui permet l'élargissement du champ sonore. Méfiez-vous néanmoins : avec une telle débauche d'effets sonores et visuels votre public pourrait s'imaginer être réellement dans une salle de concert et manifester son enthousiasme par des lancers de canettes de bière. L'écran plat à coins carrés mesure 95 cm. Télécommande par infrarouge, mise en mémoire de réglages, 90 programmes avec recherche automatique des émetteurs. Pal, Secam. (Distribution Philips, FNAC et magasins spécialisés.)

## Cyclotron

La ville et sa pollution se sont estompées, les oiseaux gazouillent, vous êtes serein sur votre vélo et vous pédalez tranquillement. Soudain, le stress et la compétition vous rattrapent avec le *Cyclotron*. Ce compteur vous donne votre vitesse exacte (de pointe, de croisière), la distance parcourue depuis l'arrêt au tabac, la moyenne réalisée depuis le départ. Si, d'aventure, vous roulez vers le nord-ouest depuis quelques jours et vous trouvez en Grande-Bretagne, gardez votre self-control, le *Cyclotron* vous donne les indications en kilomètres et en miles. Fonctionne avec une batterie 9 V. (Chez Dune. 550 F.)

# Shopping




## Walkman solaire Sony

Brillant, unique, immaculé : voici le premier walkman solaire qui, en fonction du ciel ou de votre météo personnelle, deviendra un objet-culte exposable au musée d'Art moderne ou un mini K7 branché sur vos oreilles. Si vous n'êtes pas encore rentier à Cannes et si vous vous déplacez dans les couloirs blafards du métro, sachez que ce modèle est également équipé de piles. Dolby, stéréo, il fait aussi office de tuner AM/FM. Fortement conseillé pour les traversées du désert. (Distribution Sony, 2 415 F plus piles. FNAC ou grands magasins.)

## Data Bank

Si vous êtes très riche, vous avez beaucoup d'amis : la *Casio PF 3200* vous concerne. Si vous êtes très riche, vous possédez des centaines de cassettes, cartouches et disquettes, la *Casio PF 3200* s'impose. Ce modèle est spécialisé dans la tenue de fichiers dont deux sont dévolus au classement téléphonique de vos innombrables amis. Dix-neuf autres fichiers vous servent à gérer votre stock de disquettes. Vous êtes très riche décidément, pourquoi ne pas céder à la tentation d'en acquérir un modèle supplémentaire pour tenir le fichier de toutes les calculatrices dont vous disposez pour comptabiliser vos biens ? Capacité totale de mille caractères pouvant être portée à cinq mille grâce à deux modules d'extension. La recherche d'un numéro de téléphone s'effectue par appui sur une seule touche. (Distribution Casio, FNAC et grands magasins. 880 F avec modules.)

## World time calculator

*Scénario n° 1* : votre avion privé s'écrase dans la forêt amazonienne, vous êtes sain et sauf. Vous n'en êtes pas moins homme du monde et grâce à cette calculatrice qui vous donne les différents décalages horaires, vous savez immédiatement si votre entourage est plongé dans le sommeil. Vous attendez donc une heure plus décente pour le prévenir. *Scénario n° 2* : le téléphone s'égosille, votre agent de change vous apprend dans un râle que le yen vient d'être dévalué de 60 %. Votre précieuse calculatrice vous livre le nouveau cours, vous êtes ruiné... *Scénario n° 3* : vous avez raflé quatre oscars à Hollywood, cinq médailles d'or à Séoul, les palmes académiques. Mick Jagger vous téléphone pour vous proposer de chanter avec lui en duo pour le trentième anniversaire des Rolling Stones. Vous consultez votre calculatrice qui sert de calendrier jusqu'à l'an 2000... Non, vous êtes pris jusqu'en 1995. (Chez Dune. 690 F.)

## La vidéo poids plume

Si vous êtes un adepte de la vidéo, le *Handycam* vous offre de nouvelles perspectives : 1,3 kg avec batterie et cassette, ce mini-camescope vous accompagne partout : dans la rue, à l'étranger, à la pointe de l'actualité. A vous les scoops, le reportage à vif : une pervenche prise en flagrant délit, le chat des voisins qui éparpille les poubelles, votre père qui bidouille un décodeur pour « Canal Plus ». Trois heures d'enregistrement, logeable dans un attaché-case, le *Handycam* a un format de 8 mm. (Distribution Sony, FNAC et magasins spécialisés. 10 350 F.)

## Ordinateur de poche

Le *Psion Organiser II* est à la mémoire ce que la calculette est aux mathématiques : de la taille d'une boîte à cigares, c'est à la fois un carnet d'adresses, un agenda, un réveil, une calculatrice. Bref, une petite merveille à l'usage des distraits chroniques, des étourdis perpétuels toujours en quête de leur mouchoir noué. Limité à ces fonctions primaires, l'*Organiser* à 1 700 francs environ serait un produit de luxe d'un intérêt limité. Mais au-delà de l'aspect gadget de ce « secrétaire particulier » électronique se cache une mini-banque de données d'une capacité étonnante, un terminal capable de communiquer directement via une RS232 avec des compatibles *PC* ou des mini-systèmes. Un ordinateur connectable à un modem ou une imprimante et programmable pour une foule d'applications verticales qui s'adressent plus aux grandes entreprises qu'aux particuliers. Le *Psion Organiser II* est distribué en France par l'Informatique douce, 14, rue de Magellan, 75008 Paris. Tél. : (1) 47.23.72.00.




# Shopping

## S.K.1 Stop

Une révélation en fanfare et les trompettes de la renommée pour cet étonnant mini-clavier au rapport qualité/prix époustouflant. Une grande première : le « sample » ou échantillonnage vous permet d'enregistrer grâce à un micro incorporé n'importe quel son, de le mémoriser et de le restituer. Vous voulez étonner votre canari, enregistrez une note de son chant et faites-lui interpréter l'Internationale en jouant sur votre clavier. Votre petite amie ronfle, échantillonnez sa prestation sonore, branchez le *S.K.1* sur votre chaîne et jouez le final de la *Neuvième* de Beethoven. Cela vous évitera de siffler. Cette petite merveille vous offre également une fonction synthétiseur qui permet de modifier des sons programmés (boîte à rythme incorporée à laquelle on peut mixer les sons échantillonnés). Pour 1 500 F environ, difficile de faire mieux. Seul inconvénient, le clavier est plus destiné aux doigts de fée qu'à des bûcherons. 46 cm, 1,1 kg, de nombreuses autres possibilités. Un must. (Distribution Casio, FNAC et grands magasins. 1 500 F.)

## Un mini-copieur maxi

C'est bien connu, tout est relatif. Si le *Panacopy* est mini, le *Canon FC* est maxi et pourtant ce dernier est un mini-copieur. Poids : 12,750 kg, dimensions : 381 × 415 × 137. C'est raisonnable. Si vous réalisez des fanzines ou le journal du lycée, le *Canon FC* vous séduira : dix-huit secondes pour se chauffer, treize pour livrer la première copie au format maximal de 21 × 29,7. Le *FC5* donne dans la multicopie (d'1 à 9 ou en continu). Vous broyez du noir ? changez de cartouche et copiez en rouge ; vous êtes vert de rage ? en bleu. Pour les jours normaux, les quatre couleurs citées plus du sépia. Cartouche « noir » : 3 000 copies et 1 500 en couleur. C'est abordable. (Distribution Canon, dans les magasins spécialisés. 5 000 F.)

## Pas Mad, Max

*Max* a de la classe, vous le rencontrerez certainement sur les plages, il est fidèle et discret, à peine s'il rougit lorsqu'il est « branché ». *Max* est le plus petit amplificateur du monde : moins de 10 cm, 300 g. Son minuscule potentiomètre de volume le pousse dans ses derniers retranchements : deux watts. De bonne compagnie, il accueille guitare, clavier, synthétiseur grâce à une entrée standard « Jack ». Max et Jack, une sacrée paire : à vous trois vous ferez un malheur. Alimentation par pile 9 V. Commercialisation en décembre. (Contact : Isabelle Toussaint : 45-67-23-91. Prix : 290 F.)

## Compteur pour téléphone

Vous avez quelques doutes devant votre facture de téléphone, il ne vous reste plus qu'à relier ce sympathique mouchard à votre ligne. Celui-ci égrènera tranquillement ou voracement le nombre d'unités téléphoniques. Si vous êtes vraiment suspicieux, réalisez une photo polaroïd du compteur avant de vous coucher. Il ne vous restera plus qu'à procéder à un interrogatoire serré lors du petit déjeuner familial. (En vente exclusive chez Dune ou en location aux P.T.T.)

## Camescope 8 mm autofocus macro avec son FM

Une toute nouvelle caméra vidéo avec magnétoscope incorporé au format 8 mm vous permet une véritable surveillance des faits et paroles de vos proches. Un de vos copains profiterait-il de l'extinction des feux consécutive à l'allumage du gâteau d'anniversaire pour vous subtiliser la dernière cassette de Rika Zaraï ? L'émetteur de faisceau à infrarouge permet d'opérer en lumière relativement faible. Vu ! Un murmure de désapprobation à droite, un gloussement sarcastique à gauche : qu'à cela ne tienne, deux têtes rotatives permettent l'obtention d'un son FM. Une belle machine. (Distribution Sony France, FNAC et magasins spécialisés. 13 800 F.)

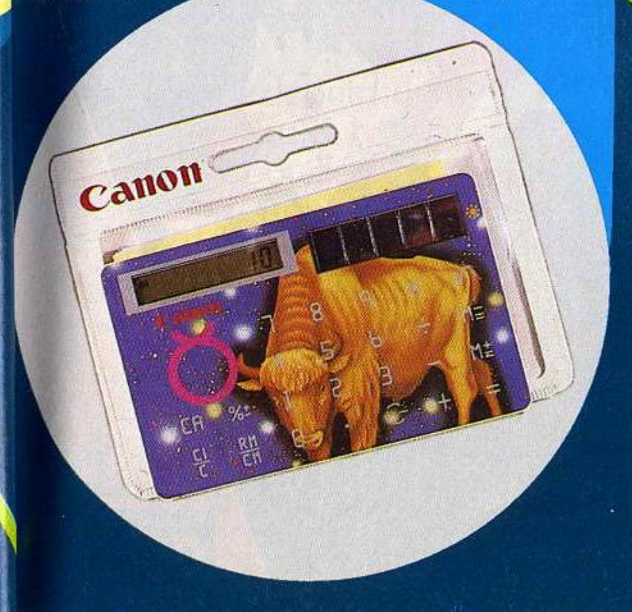


## Un ghetto-blaster roller

L'Académie française est en ébullition. Un « ghetto-blaster roller » ! Mais encore ? Restons simple et français : le *D8008* est un « radiocassette stéréophonique portable patins à roulettes », un point c'est tout. Ce sympathique modèle ne se fixe pas aux pieds à moins d'être très ingénieux, il se porte à bout de bras et offre quatre gammes d'ondes dont la FM stéréo. Doté de 2 × 4 watts de puissance, il permet en toutes occasions d'importuner ceux qui estiment que les lieux publics ne s'accommodent pas de débordements funkisants. (FNAC et grands magasins. 650 F.)

## Astro calculette

On vous a bien prévenu, ce mois-ci, n'entreprenez rien, tout va de travers. Si vous êtes riche, dormez. Si vous avez des dettes, souvenez-vous que l'argent vient en dormant. Tout cela est valable pour qui croit à l'astrologie. Dans le cas contraire, recalculez votre budget d'argent de poche avec cette petite calculatrice ornée d'un dessin représentant votre signe du zodiaque. C'est gai, c'est « mode » et en la sortant vous pourrez lier conversation. (Chez Dune. 170 F.)



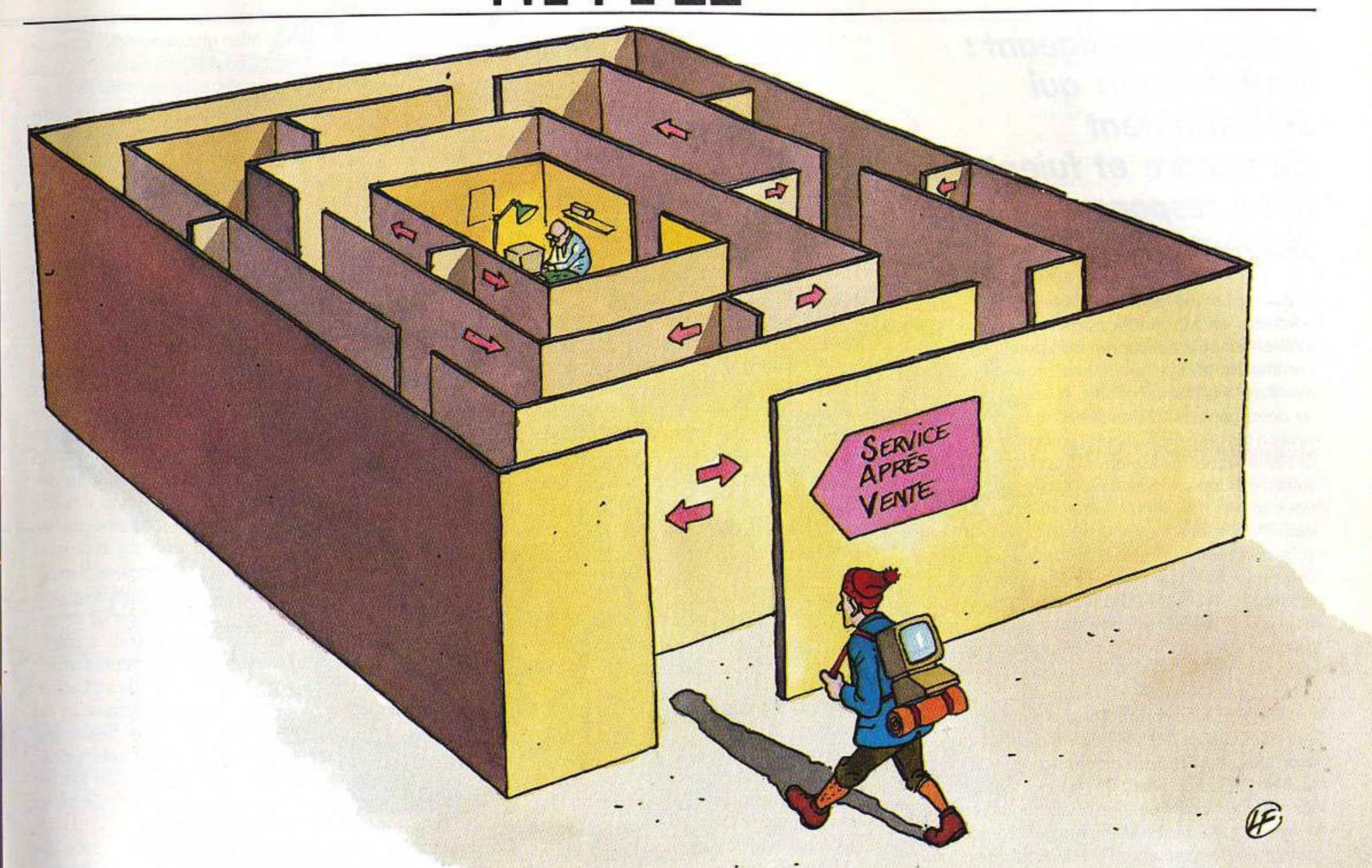

## Voice changer

Elle est belle, grande, intelligente, aime Mozart, les Beatles, elle est riche, en bonne santé. Seule ombre au tableau, vous n'avez pas la cote. Vous l'avez appelée au téléphone en lui proposant un cinéma : non ! une soirée en boîte : non ! le dernier jeu d'aventure : non ! Vous êtes déprimé, rassurez-vous, le *Voice changer* va vous aider. Ce sympathique instrument vous change la voix et la vie. Rappelez-la : plus de douceur et d'élégance, une voix grave, un certain cynisme, elle craque et vous accorde un rendez-vous. Il ne vous reste plus que la chirurgie esthétique ou des postiches pour changer votre apparence. Mis à part le chantage ou les demandes de rançon, on se demande bien à quoi peut servir cet appareil ? (Chez Dune. 1 000 F.)




Photo Michel Maliarevsky


U.S. GOLD
ocean
They sold a
MILLION
#3
DIGITAL INTEGRATION
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE
FIGHTER PILOT
HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM
RAMBO
FIRST BLOOD PART II
GHOSTBUSTERS
KUNG-FU MASTER
THE OFFICIAL COIN-OP GAME
AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
COMMODORE
ET
SPECTRUM.
CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS
The Hit SQUAD
LES MEILLEU
PARMI LES MEILL
Ghostbusters™ is a trademark of Columbia Pictures Industries, Inc.
ACTIVISION




# S.A.V.
## Super Angoisse Vēcue

Au mois de juin dernier, *Tilt* lançait auprès de ses lecteurs une grande enquête sur un sujet brûlant dont on ne parlera jamais assez : le service après-vente. Le dépouillement de vos très nombreux questionnaires a révélé un malaise certain qui réclamait une aide de toute urgence.

Pourcentages accusateurs, preuves en main et chiffres à l'appui, nous sommes allés rendre visite aux professionnels de la micro-informatique. Certains ont rétorqué, avec mauvaise foi, que c'étaient toujours les râleurs qui s'exprimaient dans ce genre de questionnaires. D'autres, réellement conscients du grave problème que posent les délais et l'efficacité des services de réparation, cherchent des solutions...

Pour l'instant et comme par le passé, malgré les réels efforts des fabricants et des revendeurs pour satisfaire leur clientèle, votre sort informatique reste entre vos mains. Achetez avec prudence, achetez sérieux !

# Soyez intransigeant : les fabricants qui se contentent de vendre et fuient leurs responsabilités doivent disparaître...

Nous nous en doutions, vous nous l'avez confirmé, en répondant nombreux (environ un millier) à notre questionnaire : pour celui dont l'ordinateur tombe en panne, commence une aventure à l'issue incertaine et aux grincements de dents garantis. L'expérience du service après-vente a dérouté 40 % d'entre vous dont la plupart se révèlent très mécontents. En présentant les résultats du dépouillement aux professionnels que nous sommes allés rencontrer au cours de notre enquête, certains ont rétorqué : *« Bien sûr, dans ce genre de questionnaire, ce sont toujours les râleurs qui s'expriment. »* Est-ce si sûr ?

Quand on voit son ordinateur immobilisé plus d'un mois (40 %), voire plus de trois mois (13 %), on comprend que ces délais alimentent certaines rancœurs ! *« Trop longue attente », « réparations extrêmement lentes », « manque de rapidité »*, tout ceci revient comme un leitmotiv dans vos lettres. Mieux (pire !), une fois sur cinq, le précieux micro, une fois récupéré ne fonctionne toujours pas et doit de nouveau être rapporté ! L'accueil réservé par votre vendeur quand vous ramenez votre ordinateur est souvent mitigé. Là encore, de nombreux témoignages : *« J'ai dû rappeler cinq fois le vendeur pour avoir la date à laquelle je pouvais venir rechercher mon micro-ordinateur », « l'accueil est déplorable... », « pendant quatre mois, chaque samedi, l'appareil devait arriver la semaine suivante »*... Précisons toutefois que le mauvais accueil est loin d'être la règle générale ; il semble plus fréquent dans les grandes surfaces spécialisées et les hypermarchés que chez les revendeurs spécialisés.

La grande majorité d'entre vous doit rapporter le matériel au vendeur et, la plupart du temps, à vos frais. Perte de temps et d'argent donc, surtout pour les habitants des petites villes (moins de cent mille habitants). A ces frais d'envoi s'ajoutent alors souvent des frais téléphoniques occasionnés par les demandes répétées d'informations sur l'appareil expédié. Le manque de compétence de certains vendeurs, qui ne détectent pas sur le champ des pannes mineures, n'arrange rien : pour une minuscule opération, le micro est expédié dans le labyrinthe du S.A.V. (service après-vente), d'où il reviendra seulement après un bon bout de temps.

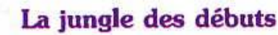
Là encore, nous vous laissons la parole : *« Ils n'ont pas voulu essayer pour savoir si cela venait du transformateur ou d'autre chose », « le responsable du rayon informatique avait du mal à différencier unité centrale et lecteur de disquettes, et n'avait jamais entendu parler du Basic », « je n'ai pu avoir aucun commentaire sur la panne, aucune explication »*.

Rassurons ceux qui n'ont pas encore connu ces problèmes : en cas de pièces défectueuses du genre transformateur, câble de connexion, vous êtes une petite moitié à en avoir obtenu le remplacement immédiat. Notons que ce type de service rendu est beaucoup moins fréquent dans une grande surface style FNAC, Darty, Nasa, et encore moins dans un hypermarché que chez un revendeur spécialisé. D'ailleurs, il faut bien le dire, quand vous faites le bilan global du service après-vente, le lieu d'achat semble avoir une très sensible influence sur vos réactions : les râleurs se recrutent proportionnellement beaucoup plus parmi les clients des grandes surfaces spécialisées, d'hypermarchés ou d'organismes de vente par correspondance. Ceux (et vous êtes presque la moitié) qui achètent leurs micros chez les revendeurs spécialisés semblent beaucoup moins mécontents du S.A.V. qui leur est offert.

Nous avons, d'autre part, noté des différences sensibles d'appréciation du S.A.V. selon les marques de micro-ordinateurs. Notre enquête chez les revendeurs et les constructeurs nous a permis de mieux en comprendre les raisons. Mais disons déjà maintenant qu'il y a plus d'insatisfaits chez les possesseurs de modèles Commodore et Sinclair ; on se plaint moins du côté des acheteurs Amstrad, Atari, Thomson et M.S.X.. Citons un seul chiffre : un lecteur sur quatre ayant eu des problèmes avec son *Sinclair* a attendu plus de trois mois pour le récupérer. Il faut dire que les propriétaires de matériel Commodore et Sinclair ont plus souvent que les autres l'occasion d'expérimenter le S.A.V. Un lecteur sur trois a vu son modèle Commodore ne pas fonctionner immédiatement. Mais la palme revient au matériel Oric : là, c'est un lecteur sur deux pratiquement qui a eu des problèmes dès le début de son achat. Bien sûr, aux dires de certains constructeurs ou revendeurs, les acheteurs font beaucoup d'erreurs d'utilisation au départ. Mais cela n'explique pas tout, puisque, par exemple, un lecteur sur dix seulement signale une panne dès le début du fonctionnement de son *Amstrad*.

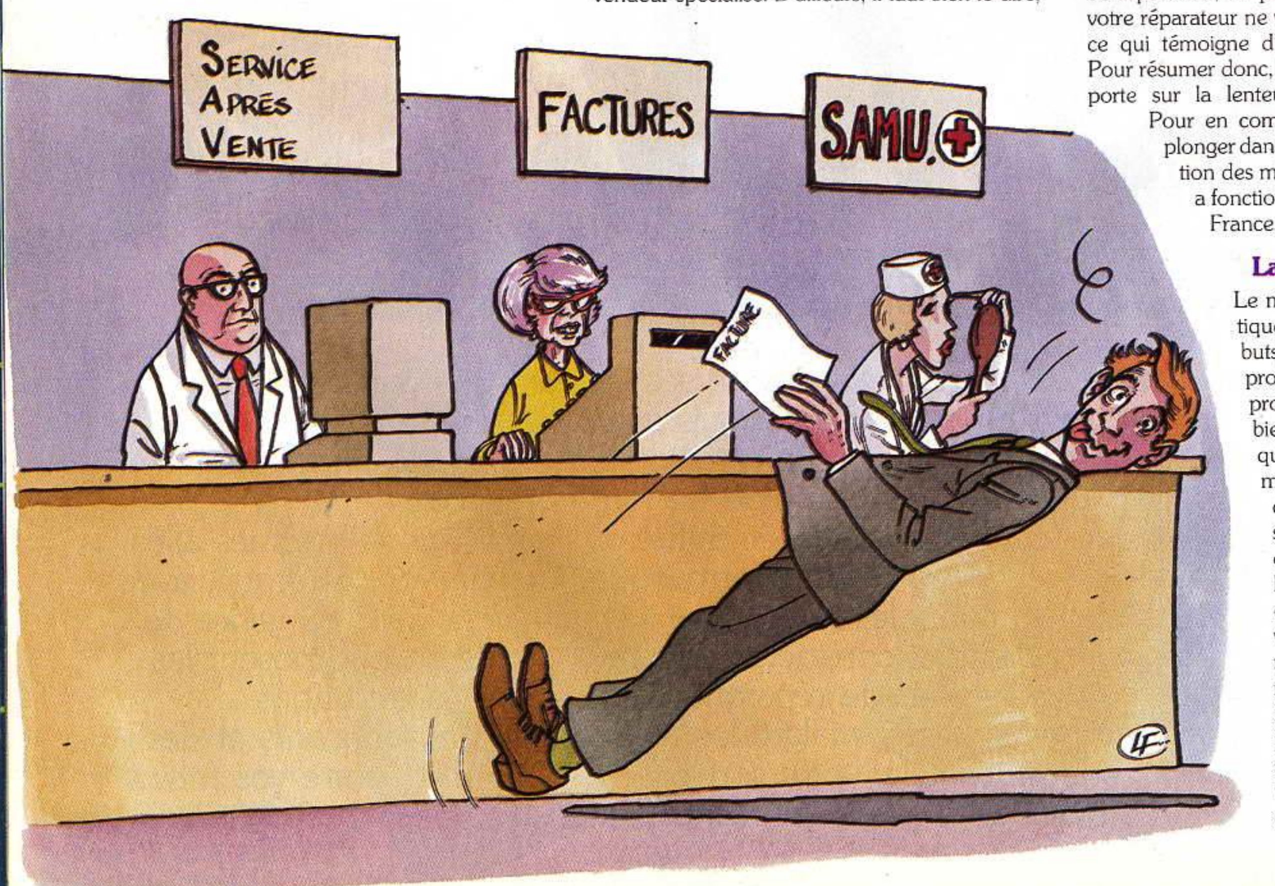
Enfin, avant d'examiner les raisons de tous ces problèmes et les solutions qui commencent à être mises en place, un dernier point à signaler : en cas de réparation, un peu plus d'une fois sur deux, votre réparateur ne vous a pas remis de facture, ce qui témoigne d'un certain « laisser-aller »... Pour résumer donc, l'essentiel de vos plaintes se porte sur la lenteur du service après-vente.

Pour en comprendre les raisons, il faut plonger dans l'organisation de la distribution des micro-ordinateurs telle qu'elle a fonctionné ces dernières années en France.



## La jungle des débuts

Le marché de la micro-informatique familiale a aiguisé, à ses débuts, l'appétit de beaucoup de professionnels, tant il semblait prometteur de profits. Aussi bien au niveau de l'importation qu'à celui de la distribution en magasins, beaucoup de sociétés se sont créées à la hâte sans grande assise financière et sans aucune réflexion sur l'avenir. Il s'agissait d'être dans les premiers pour vendre le maximum de matériel ; pour la suite des événements, on improviserait... Pour certains importateurs, par exemple, structurer un service après-vente, constituer un stock de pièces détachées, cela paraissait totale-






gel du S.A.V. ! Finalement, au printemps 1986, Commodore France récupérerait trois mille micros stockés dans un hangar depuis X mois, dont souvent plus personne ne savait qui était le propriétaire, et essaya de s'atteler au problème... Bien sûr, ces histoires un peu étonnantes provoquèrent un certain nombre de scènes plutôt bruyantes chez les revendeurs. Sans parler des machines perdues ou devant être retournées plusieurs fois, de l'absence de certaines pièces pendant de nombreux mois et autres désagréments des périodes « normales ».

### S.A.V. : incontournable

Tout le monde est maintenant obligé de réfléchir au problème du S.A.V., y compris les fabricants. Et cela d'autant plus que le contexte a changé. Les acheteurs potentiels se divisent en deux catégories : les uns renouvellent leur matériel et ne veulent plus revivre les mauvaises expériences liées à leur premier achat de micro. Les autres, qui viennent pour la première fois à la micro-informatique, sont plus circonspects, plus prudents que les passionnés de la première heure : ils cèdent moins facilement à l'enthousiasme.

D'autre part, le marché s'est structuré et assaini : chaque fabricant a essayé d'élaborer une politique commerciale plus conséquente et tous s'écrient, la main sur le cœur : « *Croyez-nous, à l'heure actuelle, chez nous, il n'y a plus de problème de S.A.V.* » Nous verrons que les revendeurs, confrontés directement au problème, ne partagent pas toujours cet avis.

Deux tendances se dégagent : la mise en place de stations techniques agréées par le fabricant dans les différentes régions ou bien la formation directe des revendeurs afin qu'ils puissent assurer eux-mêmes les réparations sur place.

Voici plus précisément la politique des constructeurs les mieux placés sur le marché de la micro familiale.

*Amstrad* a mis sur pied un réseau de quinze stations techniques agréées dans toute la France (ce réseau devrait s'étendre à vingt-cinq stations) et des techniciens ont été formés. Un grand centre de pièces détachées existe maintenant à Sèvres. Chaque revendeur doit donc renvoyer le matériel à la station technique dont il dépend et celui-ci est réexpédié dans un délai officiel de dix jours ouvrables. Dans le cas d'un problème provoquant une immobilisation plus longue, au-delà de six semaines, on a droit à un échange standard de sa machine, qu'elle soit ou non sous garantie. Très peu de revendeurs assurent eux-mêmes les réparations. Le matériel, de conception technologique simple et éprouvée, semble très fiable et le service après-vente ne pose aucun problème pour l'instant. Il reste à surveiller ce qui va se passer avec l'arrivée sur le marché du nouveau compatible.

ment de l'ordre du superflu : l'heure était à la VENTE. D'autant plus que beaucoup de revendeurs, devant la demande du public, continuaient à s'approvisionner en importation parallèle pour des raisons de prix et de rapidité.

Prenons l'exemple de Sinclair pour illustrer notre propos et remontons à quelques années. Les micros Sinclair se vendent comme des petits pains ; ils sont très peu chers, en partie d'ailleurs parce que construits avec des composants de dernière catégorie (les composants sont rangés en plusieurs classes selon leur degré de fiabilité)... et ils tombent souvent en panne.

Au début, pas de problèmes : Direco, la société importatrice pratique automatiquement l'échange standard : les micros en panne s'entassent dans un coin. Mais la maison mère commence à s'inquiéter et refuse de continuer à alimenter aussi systématiquement son distributeur en nouveau matériel.

En 1983, trois personnes sont recrutées par Direco pour s'attaquer à la réparation de 6 400 ordinateurs déposés dans un hangar depuis des mois. On peut facilement imaginer les délais de réparation dans un tel contexte ; de plus, il y a constamment des problèmes de dédouanement de pièces détachées. Fin 1984, la situation empire : Sinclair, en pleines difficultés financières, est incapable d'approvisionner Direco en pièces détachées. Une seule usine continue à fabriquer les pièces spécifiques que tout le monde s'arrache puisqu'il n'y a plus qu'une source d'approvisionnement. Après la faillite de Sinclair et son rachat par Amstrad, on pensait pouvoir s'adresser au racheteur pour un problème de S.A.V. Détrompez-vous, nous a-t-on indiqué chez Amstrad, il y a rachat du droit d'utilisation de la marque et non des machines (appréciez la distinction...). Aucune obligation de S.A.V. donc sur le matériel Sinclair. Une bonne nouvelle quand même : Amstrad est en train de se constituer un stock de pièces détachées pour pouvoir réparer les *Spectrum* à partir de novembre. Vous pourrez donc vous adresser aux stations agréées Amstrad pour faire réparer à vos frais (mais de façon économique, nous a-t-on assuré) votre *Spectrum* en panne. Pour les autres modèles, aucune solution n'a été envisagée. A vous de trouver un réparateur qui ait encore des pièces correspondant à votre modèle.

Citons une autre histoire, digne du jeu de Monopoly, qui vous a peut-être valu d'attendre un certain temps votre matériel déposé en réparation. Commodore a été distribué dans le passé par la société Procep, qui a dû cesser ses activités. Un procès de plusieurs mois eut lieu entre Procep et le nouveau distributeur, Commodore France. Pendant tout ce temps, plus personne ne voulait s'occuper des machines en panne : une sorte de

***L'âge d'or de la vente sauvage est terminé. Seuls survivront ceux qui réussiront à se créer une bonne image de marque...***

### Tour d'horizon

**Chez Apple,** chaque revendeur, pour être agréé, doit avoir reçu une formation sur le matériel et disposer d'un lot convenable de kits de réparation. Chaque magasin doit ainsi pouvoir assurer la réparation dans un délai inférieur à cinq jours pour 90 % des cas. Sept sociétés de maintenance agréées ont également été installées dans toute la France. Dernièrement, une « hot line », accessible au public, fonctionnant pratiquement en permanence, a été créée.

**Atari France** a adopté le même genre de politique : les revendeurs doivent, moyennant une ristourne censée couvrir leurs frais, assurer eux-mêmes le S.A.V., en réparant sur place ou en confiant directement le matériel à un sous-traitant. En contrepartie, Atari forme les techniciens et fournit les pièces. La maison mère siégeant aux États-Unis, on a vu des problèmes de dédouanement de pièces (toutefois réglés) depuis juillet-août. Le centre serveur qui vient d'être créé peut être utilisé par les revendeurs moyennant un abonnement ; des notes résumées d'informations sont également envoyées mensuellement. Atari n'a pas encore atteint sa pleine capacité de développement sur le marché français et il est peut-être trop tôt pour juger de la qualité de son S.A.V. mais le matériel ne semble pas présenter de gros problèmes de fiabilité (nous parlons ici de la gamme des 16 et 32 bits).

**Commodore France** aimerait développer le système de prise en charge du S.A.V. par les magasins distributeurs, là aussi moyennant une ristourne. Certaines boutiques réparent donc sur place. Mais bien des revendeurs ne manifestent aucun enthousiasme devant ce projet. Ils ont vu, en effet, beaucoup de retours de matériel, souvent d'ailleurs pour des problèmes mineurs de connexion et craignent de ne pas s'y retrouver. Treize centres techniques agréés ont été mis en place pour faire face au S.A.V. Pour gagner du temps, vous pouvez y déposer votre matériel sous garantie. Commodore France a un gros passif à assumer, victime d'une ancienne politique commerciale quelque peu flottante et des problèmes de fiabilité de son matériel.

**Oric** a eu dans le passé de graves problèmes de retours de matériel et un S.A.V. assuré de manière catastrophique par son ancien distributeur A.S.N. Les problèmes ont été tels que son réseau de vente a fondu. Depuis son rachat, il y a un an et demi, par une société française, le matériel a été amélioré, le S.A.V. réorganisé, une politique d'échange de cartes mise en place : elles sont retournées en usine, réparées et soumises aux mêmes tests que les neuves. Pour le matériel hors garantie, cet échange est forfaitaire (450 F).



**Thomson,** grosse société française spécialisée dans l'électronique, a bénéficié de l'implantation antérieure d'un réseau de S.A.V. Les revendeurs réexpédient le matériel défaillant dans des centres techniques agréés (un pour quatre départements environ). Les délais tournent autour de quinze jours, trois semaines. Leurs machines ne présentent pas de gros problèmes de fiabilité.

### Assainir la situation

On peut constater après cet examen détaillé que les fabricants tentent d'assainir la situation de leur S.A.V. Ils ont de toute façon intérêt à responsabiliser les revendeurs. Quand il y a renvoi systématique des produits au siège du constructeur, outre la perte de temps et les difficultés de communication, il y a souvent des abus au niveau du matériel hors garantie « passé » sous garantie par certains revendeurs. Mais, en revanche, la plupart des fabricants n'assurent pas le suivi des pièces de rechange de leurs machines au-delà de trois, quatre ans. Pour eux, un acheteur, dont le micro a vécu cinq ans, doit s'estimer tout à fait heureux et renouveler son matériel !

De toute façon, dès que l'on s'éloigne des bureaux de directeurs de marketing et que l'on se rapproche des magasins, les descriptions idylliques se noircissent quelque peu. Les revendeurs qui servent de tampons entre les consommateurs et les fabricants sont souvent très critiques. Certains, après avoir subi tous ces problèmes de S.A.V., ont renoncé à distribuer certaines marques (par exemple Oric) ou même, quand ils pouvaient se le permettre, ont carrément abandonné le marché de la micro grand-public pour se consacrer exclusivement au marché professionnel. Presque tous affirment que, dans leurs prochaines négociations commerciales, le problème du S.A.V. prendra une place importante. On rencontre ce point de vue même dans les hypermarchés qui pratiquent surtout des ventes promotionnelles (souvent pour les fêtes de fin d'année).

Le point critique pour les revendeurs est, comme pour vous, celui des délais. Dans les magasins où l'on ne répare pas sur place, aux délais imposés par les stations techniques, s'ajoute souvent l'attente pour le regroupement du matériel en panne. L'envoi des machines étant à la charge du revendeur, celui-ci est souvent tenté d'attendre d'avoir des lots importants pour procéder à ses expéditions. Les frais de transport entament vite les marges très réduites sur le matériel bas de gamme (celui sur lequel il y a généralement le plus de retours !).

Avec toutes ces contraintes, les délais atteignent vite un mois, si ce n'est plus, ce que supporte mal le public. A cause de problèmes de pièces ou de mauvaise organisation, les délais imposés par les centres techniques sont, de plus, souvent très irréguliers. Le revendeur, surtout en province, ne peut qu'attendre, sans même pouvoir renseigner exactement son client. Les centres techniques agréés, pour arriver à rentabiliser leur structure, passent des accords avec de nombreuses marques ; il leur est donc difficile d'avoir toutes les pièces pour tous les modèles. Aucun technicien ne connaît toutes les marques et leurs problèmes spécifiques. Ceci est surtout vrai en province où le parc de matériel est moins important. Certains revendeurs, très critiques sur ce principe de « station technique », ont donc choisi de réparer sur place. Ils ne supportent pas ce système d'envoi centralisé, avec tout ce que cela comporte de circulation de petites fiches, de lourdeur et de manque de maîtrise de la situation vis-à-vis du client. Il s'agit de ceux qui ont la meilleure assise financière, puisqu'il leur faut supporter la charge d'au moins un technicien à demeure. Ils choisissent souvent de ne distribuer qu'une ou deux marques dont ils connaissent parfaitement les lacunes. Cependant, ils n'échappent pas aux problèmes de manque de pièces détachées et de documentation.

Cette catégorie souhaite un assainissement de la profession. La comparaison se fait avec le marché de l'automobile : un concessionnaire automobile est tenu de réparer les voitures qu'il vend et c'est une évidence pour tout le monde. Donc, même en dehors des problèmes d'exclusivité, le revendeur ne peut pas commercialiser toutes les marques, car son S.A.V. serait trop lourd à gérer. Une solution médiane adoptée par d'autres consiste à passer un accord individuel avec un technicien en sous-traitance et à lui confier tout le matériel hors garantie : il est alors souvent réparé sur une base forfaitaire. Voilà où en est la situation chez les différents revendeurs spécialisés.

### S.A.V. et grandes surfaces

Voyons maintenant comment s'organisent les grandes surfaces. Dans les hypermarchés, il y a renvoi systématique du matériel aux différents fabricants : le client attend patiemment le retour de sa machine. Les grandes surfaces spécialisées distinguent, elles, les pannes de premier niveau et de second niveau. Chez Darty, le matériel est collecté dans un centre de réparation (deux sur Paris) : dans celui-ci est réglé tout ce qui concerne les pannes d'alimentation, de périphérique, etc. Dans ce cas (cela représente environ la moitié des pannes), il faut un délai de dix jours. Pour tout ce qui concerne les pannes d'unité centrale, le matériel est renvoyé chez les fournisseurs et là, les délais sont de l'ordre d'un mois.

Même type d'organisation chez Nasa : un coursier collecte deux fois par semaine le matériel à réparer dans les différents points de vente. On fait alors un test de diagnostic de premier niveau : si la machine doit être démontée, elle est expédiée chez le constructeur, et les délais varient ▶

## DES CENTRES... À VOTRE SERVICE

Beaucoup de grandes marques souhaitent, pour une efficacité maximale, former des techniciens parmi les revendeurs.
D'autres comme Amstrad ou Commodore proposent, en plus, des centres agréés.

### Stations-service agréées Amstrad

Pour dépannage sous garantie et hors garantie

**RÉGION PARISIENNE :**
**Départements :** 75-78-91-92-93-94-95.
**Vision hi-fi service :** 13-15, rue Vaucouleurs, 75011 Paris. Tél. : 43.38.97.31. M. Chabert.

**NORD-NORMANDIE :**
**Départements :** 14-27-28-50-59-60-61-62-76-80.
**B.B.S. électronique :** 20, rue de Renard, 76000 Rouen. Tél. : 35.70.89.92. M. Briffoteaux.

**CENTRE-OUEST : Départements :** 16-17-23-36-37-41-44-49-53-72-79-85-86-87.
**M.E.C. :** 209, rue Victor-Hugo, 37000 Tours. Tél. : 47.38.00.20. M. Vaugeois.

**CENTRE-EST :**
**Départements :** 02-08-10-51-52-55-77.
**Amservices Champagne (Lerthier) :** 44, rue du Docteur-Thomas, 51100 Reims. Tél. : 26.40.33.99. M. Leroy.

**SUD-EST :**
**Départements :** 04-05-06-07-13-20-26-83-84.
**Sodiselec :** 1, rue Consolat, 13001 Marseille. Tél. : 91.08.18.00. M. Boirreau.

**MIDI-PYRÉNÉES (1) :**
**Départements :** 24-32-33-40-47-64-65-82.
**Micro-Pyrénées :** 41, rue du 4-Septembre, 65000 Tarbes. Tél. : 62.93.70.71. M. Miravete.

**MIDI-PYRÉNÉES (2) : Départements :** 09-11-12-15-19-30-31-34-46-48-66-81
**B.D.I. :** 29, avenue Georges-Pompidou, 30000 Nîmes. Tél. : 66.64.90.10. M. Brunel.

**RHÔNE-ALPES : Départements :** 01-03-21-38-39-42-43-63-69-71-73-74.
**D.D. Technique :** 2, rue d'Arménie, 69003 Lyon. Tél. : 78.62.81.89. M. Delaye.

**EST : Départements :** 25-54-57-67-68-70-88-90.
**Micro électronique service :** 108, av. de Colmar, 68000 Mulhouse. Tél. : 89.59.56.71. M. Poinot.

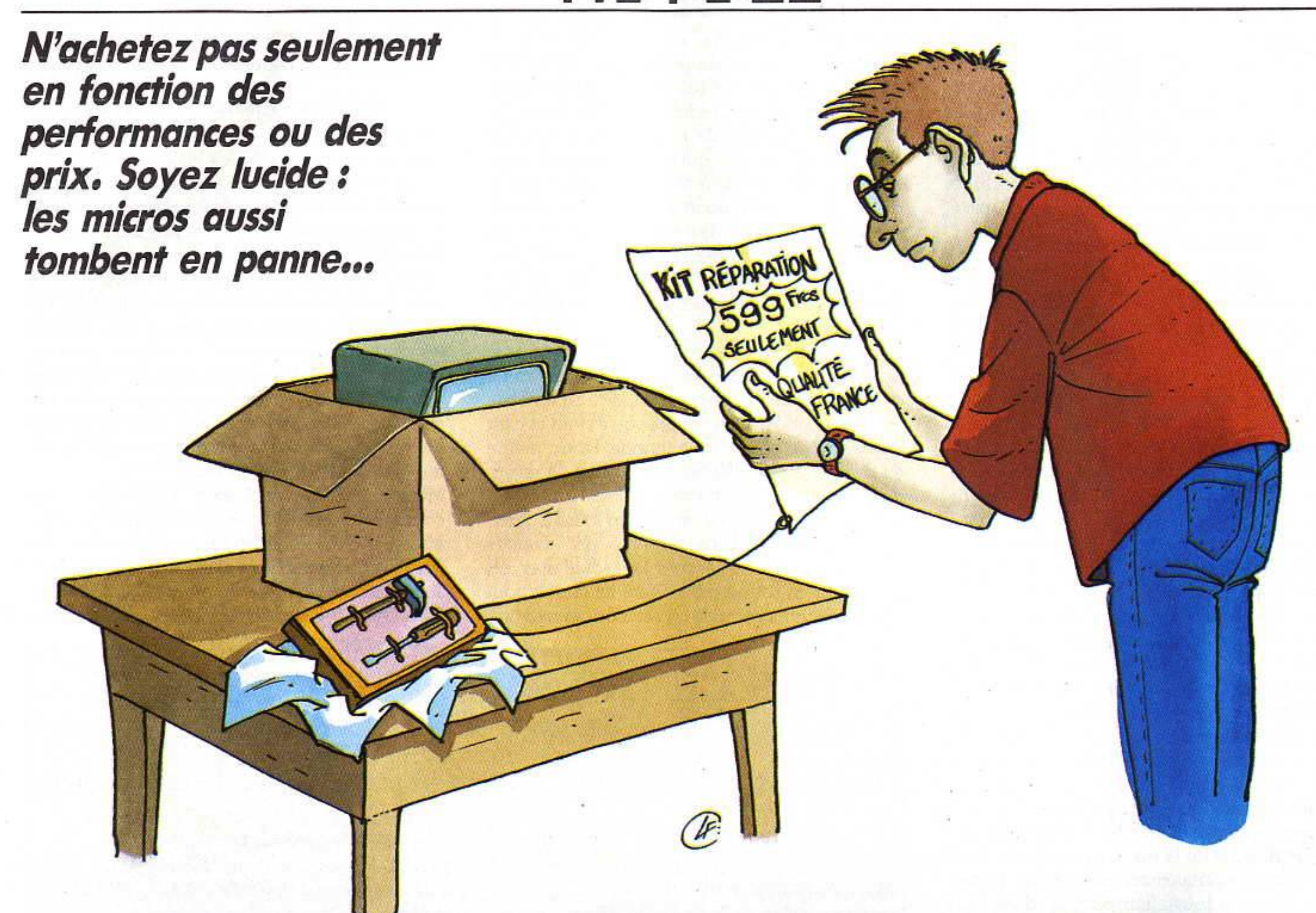
**CENTRE : Départements :** 18-45-58-89.
**M.E.R.C.I. :** 23, rue de la Mouchetière, Z.I. Ingre, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle. Tél. : 38.43.11.83. M. Millon.

**BRETAGNE : Départements :** 29-22-35-56.
**M.T.B.F. :** 34, rue de Douarnenez, 29000 Quimper. Tél. : 98.55.31.61.

### Adresses de centres techniques agréés Commodore

**ARAMIS :** 666, avenue du Tremblay, Z.I. de Vaux, 60100 Creil. Tél. : 44.25.30.58.
**C.M.T.S. :** Galerie marchande, 38, rue des Ormeaux, 75020 Paris. Tél. : 43.70.31.00.
**C.M.T.S. :** Centre de gros, 1, rue du Mont-de-Terre, 59810 Lesquin. Tél. : 20.86.20.30.
**ETEC :** 4, rue de la Ville-en-Bois, 44000 Nantes. Tél. : 40.73.39.31.
**Ets Alain Ferré :** 5, impasse de Barcelone, 31000 Toulouse. Tél. : 61.21.04.92.
**Geveke Electronics :** 2/18, rue des Peupliers, Z.I. du Petit-Nanterre, 92000 Nanterre. Tél. : 47.80.96.96.
**M.I.S. :** 13, rue des Mûriers, 75020 Paris. Tél. : 46.36.40.77.
**Promivex :** 155, rue de Charonne, 75011 Paris. Tél. : 43.71.97.41.
**SAV 2000 :** ZAC avenue des Erables-Dissay, 86130 Jaunay-Clan. Tél. : 49.52.41.68.
**S.T.V.S. :** 18, rue Benoît-Malon, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.32.74.57.
**S.T.V.S. :** 19, rue du Repos, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.27.94.
**S.T.E. :** 68, rue de l'Olivet, 06110 Le Cannet-Rocheville. Tél. : 93.46.05.00.
**S.I.D. :** 95-97, avenue Roger-Salengro, 13003 Marseille. Tél. : 91.50.52.54.

**_N'achetez pas seulement en fonction des performances ou des prix. Soyez lucide : les micros aussi tombent en panne..._**




entre quinze jours et deux mois ; dans le cas de panne mineure, la machine est réparée sur place en huit jours maximum. Tout le matériel Apple est traité sur place. A signaler que Nasa et Darty ont assez de pièces en stock pour pouvoir réparer les micros Sinclair qu'ils ont vendus.

Quant à la FNAC, elle dispose à Paris d'un S.A.V. intégré qui dépanne dans un délai de huit jours sauf problème de manque de pièces. En province, elle fait appel aux centres techniques agréés des différents fournisseurs. Elle signale le prix élevé des pièces dans le domaine de la micro-informatique ainsi que le manque d'assistance de la part des fabricants.

Il nous reste un dernier point à étudier. Vous êtes un certain nombre à souhaiter un prêt de matériel durant le dépôt de votre micro. Pratiquement tous les revendeurs refusent d'entendre parler de cette solution. En l'adoptant de leur propre initiative, cela leur coûterait trop cher et aucun constructeur n'est prêt à financer un tel système. Il faut savoir qu'il y a des pannes « épidémiques » sur certains lots de matériel.

Afin que le système fonctionne vraiment, il faudrait que chaque revendeur réserve un nombre important de machines pour le prêt. Concernant un matériel plus sophistiqué, le client peut souscrire un contrat de maintenance (d'un montant annuel représentant 8 à 10 % du prix d'achat). Il a alors l'assurance d'avoir toujours une machine à sa disposition.

Voilà donc la situation actuelle du S.A.V. dans le domaine de la micro-informatique grand public. Elle ne s'améliorera que sous la pression constante des acheteurs. N'oubliez donc pas, au moment de vos achats, qu'un ordinateur peut tout à fait tomber en panne ! Si l'idée d'être séparé de votre micro pendant plusieurs semaines vous chagrine, sachez demander des garanties à ce sujet.

Marie-Hélène Bernard

**Onze conseils pour éviter les mauvaises surprises :**

1. Au moment de l'achat de votre matériel, parlez avec votre vendeur de l'organisation du S.A.V. et du problème des pannes sur les modèles qui vous tentent : ne vous cantonnez pas aux domaines des prix et des performances.
2. Demandez à votre revendeur s'il assure certaines réparations sur place ou s'il réexpédie systématiquement le matériel chez le distributeur.
3. Si vous habitez un coin un peu isolé, demandez à votre revendeur de prendre en charge les frais d'envoi du matériel en cas de panne, et essayez de tester ou de faire tester votre matériel avant qu'il ne vous soit livré !
4. Vérifiez que votre matériel est adapté aux normes françaises : bulletin de garantie et documentation en français, inscriptions sur le clavier en français pour *Amstrad*.
5. Si vous achetez du matériel récent, sachez que vous risquez toujours d'essuyer un peu les plâtres ; les revendeurs n'ont, en effet, souvent pas encore été formés par le S.A.V. du constructeur et il peut y avoir des séries à problèmes...
6. Essayez d'acheter votre matériel chez un revendeur spécialiste de la marque que vous avez choisie : il connaîtra mieux les pannes classiques du modèle et il aura un meilleur rapport de forces avec le S.A.V. du constructeur.
7. Un fois le matériel acheté, mettez de votre côté le maximum de chances pour que celui-ci ne tombe pas en panne. Essayez d'obtenir de votre revendeur le plus d'informations possibles sur les précautions à prendre (par exemple, débranchement d'un périphérique sous tension).
8. Lisez le mode d'emploi de votre micro avant les problèmes ; ne « forcez » pas sur certains éléments pour arriver à les brancher ou à les faire fonctionner.
9. Nettoyez régulièrement les têtes de lecture des cassettes comme sur n'importe quel matériel hi-fi et utilisez des cassettes appropriées au matériel micro-informatique.
10. En cas de disfonctionnement, résistez à l'envie furieuse de prendre un tournevis et d'aller voir à l'intérieur de votre micro. Si celui-ci est encore sous garantie, vous risquez, en effet, d'en perdre le bénéfice. Contactez donc plutôt votre revendeur.
11. En cas de différend sérieux avec votre revendeur, vous pouvez vous adresser directement au siège du fabricant et, en dernier ressort, à une association de consommateurs.



Logiciel-jeu de stratégie économique
FAITES FORTUNE!
THOMSON T07 T07-70 T08 T09 M05 M06
INPI
Présente
LA BATAILLE DES BREVETS
M.P.S.
Génial inventeur, déposez brevet sur brevet!... autant que l'ordinateur et vos partenaires vous en laissent gagner.
Vous déposez vos brevets dans le monde entier, vous percevez vos droits, empruntez pour construire des usines et allez à la conquête de fabuleux marchés. Bref! Vous allez faire fortune... si vos challengers vous laissent faire! Car eux aussi déposent des brevets, vous font payer des droits et vous vendent leurs produits!
Dans l'épopée des grands innovateurs et chevaliers d'industrie, vous découvrirez des stratégies, vous oserez miser sur l'avenir! Et vous rencontrerez vos partenaires: banques, organismes d'aides publiques, instituts de conseils...
Ce n'est qu'un jeu! Mais quel jeu! Sans vous en rendre compte, simplement en jouant, vous découvrirez les enjeux et les mécanismes économiques de la bataille mondiale des brevets.
Vous verrez que gagner la bataille des brevets, ça peut rapporter gros... dans la réalité aussi!
L'INPI (l'Institut National de la Propriété Industrielle) et l'Association FORMEX ont apporté leurs soutiens techniques et financiers à la création de ce logiciel.
L'INPI et FORMEX veulent vous initier à la bataille mondiale des brevets et faire connaître à tous ceux qui veulent devenir des innovateurs les partenaires qui les aideront à franchir le pas.
THOMSON : CASSETTE
T07 + 16K/T07 – 70/T08/T09/T09 + /M05/M06
(VERSION AMSTRAD A PARAITRE)
M.P.S.
Bon de commande
Si vous voulez vous procurer ce jeu, renvoyez-nous vite ce bon de commande rempli en caractères d'imprimerie à l'adresse suivante:
M.P.S. 23, bld de l'Orangerie
67000 STRASBOURG
_____ exemplaire(s)
de la Bataille des Brevets
Prix TTC 224,- F + 15,- F de participation aux frais de port
Total de ma commande:
F. T.T.C.
(prix unitaire multiplié par le nombre d'exemplaires + votre participation aux frais de port)
Je règle ma commande:
☐ comptant ci-joint chèque libellé au nom de M.P.S. N° ______
☐ contre-remboursement à la livraison
Nom ______
Prénom ______
N° ____ Rue ______
Code postal
Ville ______
Votre tél.
Votre âge ______
à ______ le ______
Signature ______
(signature du père ou de la mère obligatoire pour les mineurs)
TILT 11

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

# ELECTRON

ATARI®

## TOUTE L'EQUIPE D'ELECTRON VOUS SOUHAITE UN JOYEUX NOEL

**NOS CADEAUX DE NOEL** : CHAMPAGNE POUR PLUS DE 5000F D'ACHAT, 10% DE REMISE POUR 3 LOGICIELS ET PLUS. CARTE BLEUE ACCEPTEE SUR PLACE ET PAR CORRESPONDANCE. CREDIT FACILE ET IMMEDIAT.




## LA GAMME ST ET SES PERIPHERIQUES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 520 STF TOS ROM (20 LOG+ souris) | 3990F |
| 2 | 1040STF TOS ROM (Pack bureautique)+moniteurSM125 | 9990F |
| 3 | Moniteur couleur SM1224 Hte Résolution | 3990F |
| 4 | Moniteur couleur SM1424 Hte Résolution | 2990F |
| 5 | Moniteur Thomson couleur à partir de | 1990F |
| 6 | Moniteur ATARI HR SM125 monochrome | 1990F |
| 7 | Moniteur Philips 80 col. | 990F |
| 8 | DISQUE DUR 20M° SH204 | 7000F |
| 9 | DRIVE 3,5 500K | 2000F |
| 10 | DRIVE 3,5 1M° | 2700F |
| 11 | DRIVE 3,5 1&2M° 5,25 1M° KUMANA | N C |
| 12 | IMPRIMANTE PD80 FUJI + CABLE CENTRONICS | 2690F |
| 13 | IMPRIMANTE SMM 804 AVEC CABLE | 2490F |
| 14 | IMPRIMANTE STAR NL10 + INTERFACE + CABLE | 3990F |

## 520STF COULEUR

+ Moniteur coul Hte Résolution

**6900 Frs**

CREDIT POSSIBLE 300F PAR MOIS

| | |
|---|---|
| 10 DISQUETTES 3,5 SF | 195F |
| 10 DISQUETTES 3,5 DF | 250F |
| 100 DISQUETTES 3,5 MAXELL | 1500F |
| CABLE IMPR CENTRONICS | 200F |

| UTILITAIRESST | PRIX |
|---|---|
| TEXTOMAT | 450F |
| DATAMAT | 450F |
| CALCOMAT | 450F |
| PLUS PAINT | 450F |
| TEXT DESIGN | 395F |
| CLOCK CARTRIDGE | 495F |
| FAST BASIC | 890F |
| SOUND DIGITIZER | 1990F |
| VIDEO DIGITIZER | 1990F |
| DEGAS | 390F |
| C O L R | 250F |
| 1ST WORD | 490F |
| ZOOMRACK | 590F |
| RYTHM | 150F |
| NVISION | 400F |
| DB MASTER | 490F |
| TRIMBASE | 890F |
| PRINT MASTER | 350F |
| HDBASE (DBASE2) | 990F |
| EASY DRAW | 1490F |
| ART GALLERY | 290F |
| FORTRAN | 1490F |
| VIP the professional | 1490F |
| LATTICE C Metacom | 1090F |
| PASCAL Metacom | 790F |
| ASSEMBLEUR | 590F |
| DB MAN (DBASE3) | 1190F |
| CAT 3D | 390F |
| ANIMATOR | 300F |
| LISP | 1790F |

| | |
|---|---|
| BORROWED TIME | 255F |
| MINDSHADOW | 255F |
| HACKER | 255F |
| HACKER II | 255F |
| MUSIC STUDIO | 390F |
| LITTLE COMP PEOPLE | 390F |
| BORROWED TIME II | NC |
| BRATACCAS | 350F |
| ARENA | 300F |
| DEEP SPACE | 350F |
| LEADER BOARD | 350F |
| SCENES LEADER BOARD | 190F |
| KING QUEST II | 390F |
| BLACK CAULDRON | 420F |
| ULTIMA 3 | NC |
| SILENT SERVICE | 300F |
| GUN SHIP | 390F |
| FLIGHT SIMULATOR II | 570F |
| JET | 490F |
| MERCENARY | 290F |
| SUNDOG | 390F |
| FANTASY | 450F |
| WINTER GAMES | 350F |



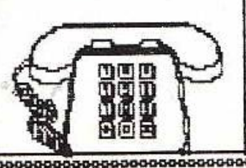
| | |
|---|---|
| TRILOGY OF APSHAI | 350F |
| ROGUE | 350F |
| BASE BALL | 450F |
| WORLD GAMES | 390F |
| TIME BANDIT | 290F |
| CARDS | 200F |
| MAJOR MOTION | 200F |
| THE PAWN | 229F |
| STARGLIDER | 249F |
| JEWEL | 249F |
| ST KARATE | 275F |
| ST PROTECTOR | 255F |
| SPACE STATION | 275F |
| CHESS (PSION) 3D | 295F |
| MURRAY & ME | 150F |
| MOM & ME | 150F |
| WINNIE THE POOH | 169F |
| PERRY MASON | 390F |
| AMAZON | 390F |
| TREASURE ISLAND | 390F |
| MEAN 18 | 450F |
| ST POOL | 249F |
| SKYFOX | 390F |

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI A ELECTRON 117 AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS (SOUS 48H DANS LA LIMITE DES STOKS DISPONIBLES) CREDIT CREG IMMEDIAT

| QTE | DESIGNATION | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |

PORT MACHINE + 50F LOGICIEL +25F

47 66 11 77



Nom

Adresse :..............................................

Ville :.............................................. CP :........

CI JOINT CHEQUE □ MANDAT POSTE □

CONTRE REMBOURSEMENT □ + 30F

J 'ai un ordinateur: ..........................



# TILT D'OR 86

Sonnez buccins, résonnez trompettes, voici les Tilt d'or 86 !
Ils sont décernés aux logiciels les plus réussis, les plus originaux, ceux qui dénotent de la part de leurs créateurs talent et recherche de l'innovation, ceux, enfin, qui nous ont procuré le plus de plaisir : notion très subjective !
Soyons clairs : les Tilt d'or ne sont pas — quoi qu'en disent certains — une récompense « commerciale ».
Nous ne décernons pas cette distinction aux logiciels qui se sont le plus vendus ou qui ont remporté le plus vif succès auprès du public.
Pourquoi donner un Tilt d'or à *Mean 18* plutôt qu'à *Leader Board*, dont le nom vient aux lèvres lorsqu'on parle simulation de golf ?
Tout simplement parce que *Mean 18* est beaucoup plus proche que *Leader Board* du véritable jeu de golf. Pourquoi primer *Exeldrums* ?
Parce que son concepteur s'est écarté des pistes trop fréquentées par les auteurs de logiciels d'aide à la création musicale pour créer cette « boîte à rythmes » fabuleuse.
*Exeldrums* est réservé aux possesseurs, peu nombreux, d'*EXL 100* ?
Dommage pour les autres. Et puisse ce Tilt d'or donner des idées à tous ceux qui développent pour *Amstrad*, *Commodore* ou *Atari*.
Spectrum Holobyte, vous connaissez ? Probablement pas.
Cette petite société U.S. a pourtant développé un simulateur de navette spatiale extraordinaire.
Nous ne devons pas le primer sous prétexte que Spectrum Holobyte est moins connu qu'Activision ou Infogrames ? Pas d'accord.
L'avenir de la microloisir passe entre autres par le concept de simulation.
Et *The Way of the Tiger*, et *Billy la banlieue* ?
Pas nouveaux ? Pas originaux ? Peut-être. Mais la version pour *Thomson* du premier, nous a fait pousser un « enfin un bon jeu d'action pour *TO 7* ! » unanime, et les personnages du second nous ont fait passer un certain nombre d'heures de pur plaisir.
Cela dit, reste un point évident : toute critique est, par définition, subjective.
Pour élire les Tilt d'or 86, tous les journalistes de *Tilt* ont voté sur une soixantaine de softs préalablement sélectionnés.
C'est leur choix que vous allez trouver dans les pages qui suivent.
Choix douloureux parfois : vaut-il mieux voter pour *Sapiens*, plus original, ou pour *Billy la banlieue*, plus ludique ?
Faut-il privilégier les marques françaises aux dépens des marques anglo-saxonnes ?
Faut-il attendre telle nouveauté, géniale sans aucun doute, mais dont seules quelques photos d'écrans sont disponibles ?
Leur choix correspond à leur professionnalisme — des milliers de logiciels passent, faut-il le rappeler, entre leurs mains chaque année — mais aussi à leur goût, à leur sensibilité. Certains seront d'accord avec nous, d'autres seront furieux. C'est normal. Et flatteur pour *Tilt*.
Et puis, nous avons également fait voter nos lecteurs : vous trouverez le « Top Tilt 86 », qui classe par ordre de préférence les softs favoris des Tiltmen, page 60 et il n'est pas exclu que, l'année prochaine, nous fassions voter la profession toute entière.
Et puisque nous sommes en 86, voici les Tilt d'or 1986...



Tous les Tilt d'or sont en démonstration à MEGAM, l'espace micro de la grande Halle de la Villette, où vous pouvez les tester vous-même.

**Meilleur graphisme**
**The Pawn pour Atari 520 et 1040 ST**
Marque : *Rainbird*
Développé par : *Magnetic Scrolls*
Responsable de production : *Anita Sinclair*
Existe pour : *Amiga et Commodore 64*

**Meilleur logiciel de création graphique (ex-aequo) :**
**Deluxe Paint pour Amiga**
Marque : *Electronic Arts*
Développé par : *Dan Silva et Greg Riker*

**Meilleur logiciel de création musicale :**
**The Music System pour Commodore 64**
Marque : *Rainbird*
Développé par : *System Software et Island Logic*
Développeurs : *Phil Black, Adrian Boot, David Ellis, Geoffrey Ellis, Brian Johns, Schawn Jarry, Steve Gary, Steve Swallow, Igor Thomas, Ching Man Wong, Sue Shaw et Keith Shaw*
Existe pour : *Commodore 64 et Amstrad*

**Meilleure innovation musicale :**
**Exeldrums pour EXL 100**
Marque : *Exelvision*
Créé par : *Tony Andréacchuo*
Consultant musical : *Yves Dehri*
Collaboration graphique : *Hohner Electronique*

**Meilleur jeu d'aventure policière (ex-aequo) :**
**L'affaire pour M.S.X. II**
Marque : *Infogrames.*
Développé par : *Philippe Nottoli avec Than Do Cao et Thierry Hilaire.*
Musique : *Charles Callet.*
Graphiste : *Josiane Girard.*
Bientôt disponible : *pour Atari 520 et 1040 ST*

**Meilleur logiciel de stratégie :**
**Elite pour Commodore 64**
Marque : *Firebird*
Conçu et réalisé par : *Ian Bell et David Braben*
Version française écrite par : *Michael Thévenet et éditée par Ariolasoft*
Existe pour : *Amstrad, Spectrum.* Bientôt disponible pour : *M.S.X. et Atari ST*

**Meilleur logiciel d'action (ex-aequo) :**
**Billy la banlieue pour Amstrad**
Marque : *Loriciels*
Scénario : *Jean Philippe Biscay*
Musique : *Michel Winogradofs*

**Meilleure interactivité :**
**Alter Ego pour Commodore 64/128**
Marque : *Activision*
Conçu et réalisé par : *Peter J. Favero*
Existe pour : *Apple, Macintosh et compatibles IBM*

**Meilleur logiciel de simulation (combat sous-marin) :**
**Silent Service pour Atari ST**
Marque : *Microprose*
Créé par : *Sid Meyer*
Existe pour : *Atari ST, C. 64.* Bientôt disponible pour : *Thomson, Apple, IBM, Amstrad, Spectrum et Amiga.*

**Meilleur logiciel d'aventure policière (ex-aequo) :**
**Meurtre sur l'Atlantique pour Amstrad**
Marque : *Cobra Soft*
Créé par : *Bertrand Brocard avec Anne-Marie Alison*
Existe pour : *Thomson MO 5, TO 7 + QDD, TO 9 et M.S.X.*
Bientôt disponible pour : *C. 64, Oric/Atmos et sur Nano-réseaux*

**Meilleur logiciel de création graphique (ex-aequo) :**
**Cad 3D pour Atari ST**
Marque : *Antic Software*
Conçu et réalisé par : *Tom Hudson*

**Meilleur logiciel de simulation sportive :**
**Mean 18 pour Atari ST**
Marque : *Accolade*
Developpé par : *Microsmiths Inc*
Conception et réalisation : *Rex Bradford*
Graphiste : *Georges Karalias*
Existe pour : *IBM Amiga.* Bientôt disponible pour : *Amstrad 8 bit.*

**Meilleur logiciel et d'animation :**
**Fantavision pour Apple II**
Marque : *Broderbund*
Conception et réalisation : *Scott Anderson*
Version française : *Bernard Eichinger*

**Meilleur logiciel d'action (ex-aequo) :**
**Knightmare pour M.S.X.**
Marque : *Konami*
Conception et réalisation : *Konami*

**Meilleure animation :**
**Cauldron II pour Amstrad**
Marque : *Palace Software*
Graphiste : *Steve Brown*
Programmation : *Stanley Schembry et Richard Leinsellnir*
Son : *Richard Joseph*
Existe pour : *Spectrum et Amstrad.*

**Meilleure simulation (vol spatial) :**
**Orbiter pour Macintosh**
Marque : *Spectrum Holobyte*
Conçu et développé par : *Sean Hill, D.R. Jalman, John Keene, Gordon Walton, Mike Jones, John Polasekk et Jeff Sauter*
Existe pour : *IBM*
Prévu pour : *Atari ST*

**Meilleur logiciel de combat :**
**The way of the tiger pour Thomson MO 5/MO 6**
Marque : *Gremlin Graphics*
Programmation : *Shaun Hollinwor*
Graphiste : *Chris Kerry*
Son : *Peter Harrap*
Existe pour : *Spectrum, Amstrad, C 64, M.S.X. et Thomson*

**Meilleur logiciel éducatif :**
**Vie et mort des dinosaures pour Thomson TO 7/TO 8**
Marque : *Infogrames*
Développé par : *Pierre Bayle et Pierre Grosbois*
Graphiste : *Emmanuel Forsans*
Scénario : *Jacqueline Carraz*
Paléontologue : *Léonard Ginsburg*
Bientôt disponible pour : *MO 5 et MO 6*

**Logiciel le plus original :**
**Little Computer People pour Atari 520 et 1040 ST**
Marque : *Activision*
Crée par : *Rich Gold*
Réalisation : *Rich Gold, David Crane, Sam Nelson*
Existe pour : *Amiga, Apple, C 64*

**Meilleur logiciel d'aventure/action :**
**Crafton et Xunk pour Amstrad**
Marque : *Ere informatique*
Concepteur : *Rémy Herbulot*
Graphiste : *Michel Rho*
Musique : *Jean-Louis Valéro*
Existe pour : *Atari ST*

## THE PAWN

Somptueux et magique, *La Griffe* a laissé pantois tous ceux qui l'ont approché. Jamais jeu d'aventure n'a atteint une telle **qualité graphique**. Des décors déroulants à l'image d'un parchemin. Un analyseur de syntaxe étonnant, une intrigue superbement sophistiquée pour ne pas dire compliquée. Des commentaires poétiques, normaux ou télégraphiques. Bref ce jeu d'aventure étrange se situe nettement au-dessus de la mêlée. *Tilt* se doit de tirer son chapeau à l'habillement haute couture d'un jeu peut-être trop ésotérique pour mériter un prix d'aventure.

*The Pawn* est en effet réservé aux anglophiles émérites capables de s'exprimer dans le plus pur anglais. L'ordinateur comprend le parler naturel, il n'est donc pas question de mettre les verbes à l'infinitif ou les noms sans leurs articles. Votre destinée débute par une journée sans histoire qui ne tarde pas à se transformer en un voyage au-delà du miroir dans une contrée inconnue : Kerovnia. Votre route est émaillée de



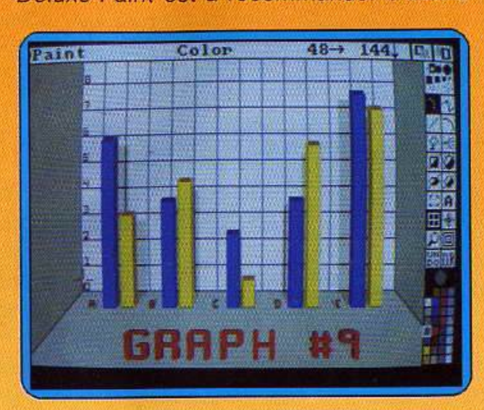

rencontres insolites et déroutantes tel ce gourou hilare et frappé de mutisme ou Chronos, manipulateur diabolique. Kerovnia est l'enjeu de sombres luttes d'influence qui ne vous concernent qu'indirectement. Votre problème est simple : quitter cet univers qui n'est pas le vôtre. Mais pour retourner au XXe siècle, il faut accomplir certaines tâches : tuer l'aventurier, apporter la lettre de rançon au roi ou donner de l'eau au gourou. Une eau inaccessible qui se trouve dans les vallées enneigées, au-delà des pierres roulantes et menaçantes qui barrent le sentier. Un jeu d'élite. (Disquette Rainbird. *Tilt* n° 32, p. 149). N.M.

## DELUXE PAINT

Le plus prévisible des Tilt d'or. Il couronne le meilleur des logiciels de **création graphique** parmi ceux qui utilisent la machine offrant le plus de résultats en matière de dessin et de couleurs. Ils doivent beaucoup à *l'Amiga*, mais la facilité à les obtenir est à mettre à l'actif du logiciel.

Malgré des limites techniques (pour le nombre de couleurs simultanément présentes à l'écran), *Deluxe Paint* est indéniablement plus facile à utiliser que des crayons sur un papier ou des pinceaux sur une toile. Inutile de résumer les très nombreuses fonctions : un bon logiciel graphique est au dessin à la main ce qu'un excellent traitement de texte est à la frappe sur une vieille machine à écrire mécanique.

*Deluxe Paint* est à recommander d'abord



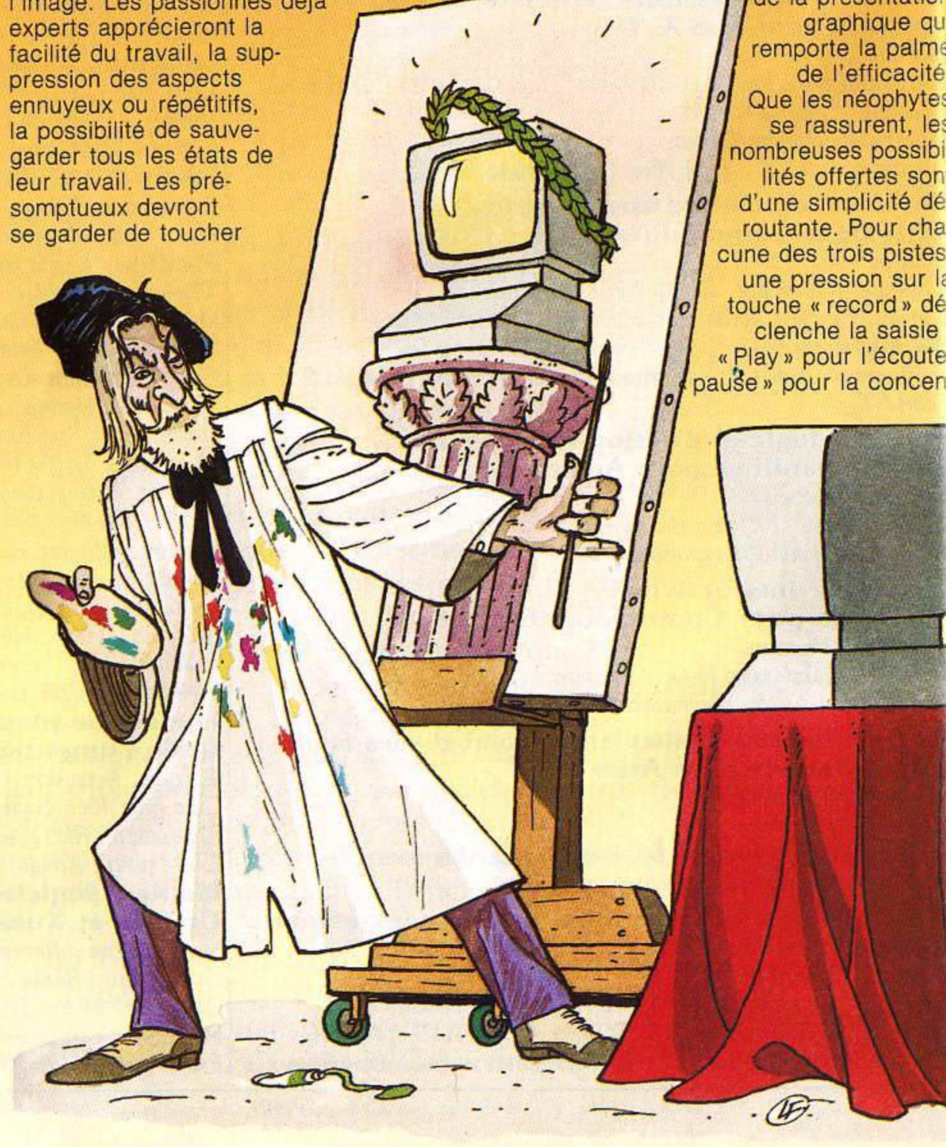

à ceux et celles qui croient ne pas savoir peindre, et au même titre aux Picasso en herbe ou déjà confirmés. Les premiers se découvriront peut-être une passion pour l'image. Les passionnés déjà experts apprécieront la facilité du travail, la suppression des aspects ennuyeux ou répétitifs, la possibilité de sauvegarder tous les états de leur travail. Les présomptueux devront se garder de toucher aux disquettes du logiciel : si leur œuvre ne correspond pas à leurs fanfaronnades, ils ne pourront pas accuser les limites du logiciel : personne ne les croirait.

(Disquettes Electronic Arts. *Tilt* n° 32, p 53 et 36, p 114). D.S.

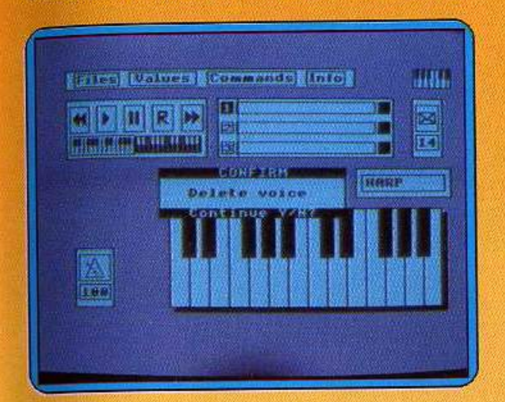
## THE MUSIC SYSTEM

Pour élire le meilleur logiciel d'**aide à la création musicale**, nous n'avons pas inclus dans notre sélection les quelques programmes mis au point sur *Macintosh* ou *M.S.X. Yamaha*, en raison de leur prix de revient trop important, ou de la spécificité de l'ordinateur concerné. *The Music System* s'inscrit en tête de liste des logiciels d'écriture et de création musicale à petit budget mais à grand talent !

Partagé en deux sous-programmes, le travail s'effectue ici à l'aide d'icônes et de menus déroulants. Dans un premier temps, vous sélectionnez l'option « magnétophone » afin d'enregistrer votre morceau. Si le clavier du *C 64* n'est qu'un piano de fortune, c'est le réalisme de la présentation graphique qui remporte la palme de l'efficacité. Que les néophytes se rassurent, les nombreuses possibilités offertes sont d'une simplicité déroutante. Pour chacune des trois pistes, une pression sur la touche « record » déclenche la saisie ! « Play » pour l'écoute, pause » pour la concen-



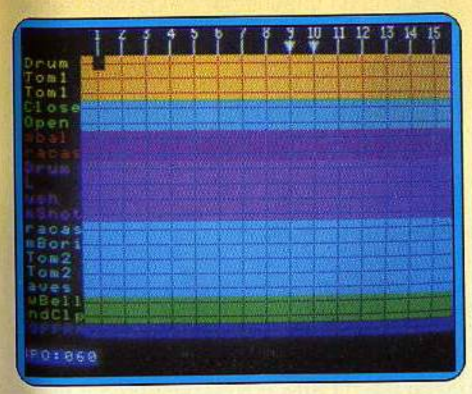
tration, un petit métronome vous donne en outre le tempo... L'arrangement de votre œuvre (ou son écriture...) passera peut-être par la correction note à note. Il est en effet possible de remanier votre travail de multiples façons, qu'il s'agisse de modifier l'une des voix ou de mettre en place une nouvelle sonorité. La création bénéficie, dans ce dernier cas, de la même supériorité graphique et pédagogique. Courbes d'enveloppes, sustain, release, etc., les paramètres sont au grand complet. Et pour couronner le tout, *The Music System* met à votre disposition un séquenceur de trois mille événements MIDI qui reste compatible, bien sûr, avec un matériel plus complexe (synthétiseur, boîte à rythmes, etc.).




Il est rare de voir ainsi cohabiter de telles qualités : un nombre impressionnant de possibilités pour un maniement toujours clair et précis. Rien de tel pour laisser planer son imagination aux limites du plaisir et de l'harmonie !
(Disquette Rainbird. Existe en cassette. Tilt n° 31, p. 49). O.H.

## EXELDRUMS

*Exeldrums*, la « batterie de poche », prouve enfin qu'il est possible de transformer votre ordinateur en instrument de musique. Facile d'emploi, très complète quant à ses



possibilités d'écriture et de mémorisation, cette extension de **création musicale** a le mérite de proposer une reproduction sonore excellente, bien supérieure en tout cas à la plupart des boîtes à rythmes traditionnelles.
*Exeldrums* met en place un tableau de composition linéaire. Dix-huit percussions, seize temps de mesure, il suffit de pointer les cases voulues pour mettre en place votre schéma rythmique. Les instruments sont classés en six groupes distincts : les quatre membres du batteur auxquels s'ajoutent deux percussions indépendantes. Qu'il s'agisse de modifier l'un des seize rythmes pré-programmés ou de créer son propre *break*, le maniement du tableau reste accessible aux créateurs novices. Chaque mesure peut être ainsi écoutée individuellement, modifiée, pour être finalement associée à l'ensemble de la partition. Dans ce dernier cas, vous disposez d'une suite de cinquante-quatre cases. Pour chacune d'elles, indiquez la mesure concernée, le nombre de fois qu'il faudra l'interpréter et... le tour est joué !
Il est bien entendu possible de mettre en place quelques barres de renvoi ou de modifier le nômbre de temps par mesure afin d'accéder aux rythmes ternaires ou composés. La richesse sonore de ce programme et la clarté de la composition sont ses deux atouts essentiels. Connectée sur une chaîne haute fidélité, la reproduction rythmique est précise et réaliste. On peut raisonnablement incorporer ce travail dans une maquette semi-professionnelle. Et s'il s'agit tout simplement de passer un bon moment, *Exeldrums* permettra aux novices de s'initier aux plaisirs de la syncope, à la subtilité du mambo ou de la samba...
(Boîte à rythmes Exelvision. *Tilt* n° 28, p. 53.) O.H.

## L'AFFAIRE

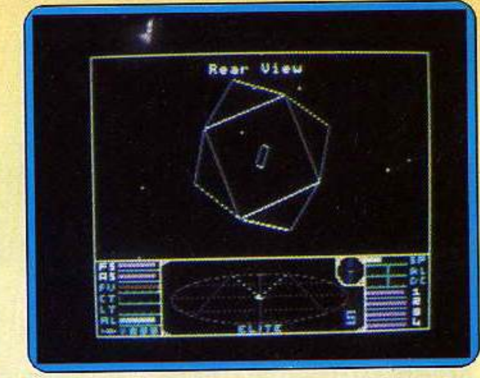
Les logiciels pour *M.S.X. 2* arrivent, et ils sont français, Cocorico ! Ainsi *l'Affaire* qui vaut au moins dix jeux à lui tout seul du fait d'une qualité de réalisation bien au-dessus de ce que nous avions l'habitude de voir. En effet, les capacités graphiques sont utilisées à fond. Le résultat est fantastique, mais ne brûlons pas les étapes.
Tout commence par une sombre histoire de




hold-up. Raymond Pardon, malgré son innocence, est condamné et purge une peine de prison. A sa libération, il n'a qu'un but : retrouver les témoins du procès afin de découvrir pourquoi ceux-ci l'ont accusé. Cachent-ils quelque chose ou quelqu'un et, si c'est le cas, pour quelle raison ? Au fil de sa recherche, Raymond fera face à de nombreuses situations. La richesse du logiciel est réellement impressionnante. Variété des lieux : l'action se déroule dans plusieurs villes. Mais aussi des personnages. Raymond peut également se déguiser en journaliste, loubard, gros dur, ou tout simplement rester lui-même. De chaque déguisement dépend l'attitude des personnes rencontrées. Les possibilités offertes sont donc immenses, démontrant ainsi la complexité du scénario. Mais plus que cela, c'est la qualité de la réalisation qui est remarquable. Les 512 × 212 du *M.S.X.* sont parfaitement exploitées et, pour un jeu cent pour cent graphique, cela se révèle particulièrement agréable. Gestion du curseur possible avec les flèches de déplacement, un joystick ou une souris. Un logiciel d'**aventure** policière qui révèle de manière fort attrayante les étonnantes possibilités des *M.S.X. 2*.
(Disquette Infogrames. *Tilt* n° 36, p. 150). M.B.

## ELITE

Un empire de huit galaxies, soit deux mille planètes, qu'il faut explorer, conquérir peu à peu, pour essayer d'y faire fortune et sauver son vaisseau des pirates ou polices intersidérales... Inutile de préciser que la prise en main de ce programme est en elle-même une partie de plaisir !
Pour votre premier voyage, après avoir empli vos soutes de quelques marchandises plus ou moins coûteuses, vous ne possédez que quelques brèves indications sur votre destination. Seule l'expérience, souvent mortelle d'ailleurs, vous permettra de faire fortune, de combattre l'ennemi de façon efficace, bref de progresser dans ce monde réaliste donc hostile...
Les graphismes tridimensionnels de ce logiciel de **stratégie** sont relativement austères, la mission semble d'ailleurs uniquement basée sur cette qualité. Il importe par exemple d'éviter le combat tant que cela est possible ou encore de rester dans les




limites de la loi interspatiale, sous peine de subir les assauts cumulés de pirates et gardiens de l'ordre. Les tractations commerciales sont de même très aléatoires et la rentabilité d'un voyage sera bien souvent négative, notamment pour les novices de la profession. Pour survivre dans cet uni- ▶

vers, il n'existe qu'une loi : connaître son adversaire ! *Elite* pousse ainsi la concentration aux limites du possible. Chaque situation vous procurera son lot de savoir ou de pertes. Il s'agit en fait d'un jeu de rôle particulier, futuriste et complet où seules comptent l'expérience et la logique. Un travail de titan, superbe de difficulté et d'originalité ! (Cassette Firebird. Existe également en disquette Tilt n° 28, p. 34). O.H.




étape supérieure dans la richesse des univers d'aventures sur micro ordinateurs. (Disquette Activision. *Tilt* n° 31, p. 133 et n° 33, p. 22). D.S.

## BILLY LA BANLIEUE

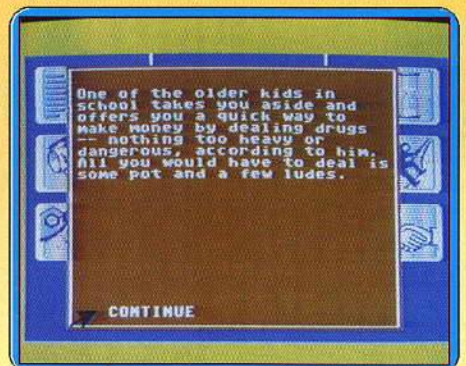
Billy déambule dans Paris à la recherche de distractions. Fanatique de jeux vidéo, il est prêt à tout sacrifier à son vice. Malheureusement pour lui, de nombreux personnages peu recommandables lui barrent




l'accès de ses « videogames » préférés. Tous se liguent contre lui : le Krishna, le loubard, etc. Toutefois, une solution à sa fringale existe. S'il trouve et donne à chacun des personnages rencontrés l'objet qu'il demande, l'ennemi potentiel disparaîtra. Billy pourra alors poursuivre sa route. Ne pas satisfaire le gêneur peut devenir terrible : mécontent, il arrive qu'il « descende » Billy. C'est pourquoi une longue réflexion est requise, mais il faut faire la part des choses car le temps est limité : être excessivement prudent fait perdre du temps, mais si l'on est trop impatient, on risque de perdre la vie. Programme de grande valeur, il va à l'encontre de certaines idées reçues. Tout d'abord, le son : la mauvaise qualité des circuits sonores de l'*Amstrad* est contournable. Malgré l'utilisation du mode basse résolution (Mode O : 160 × 200 en 16 couleurs), les graphismes sont très fins. De plus, la rapidité de l'animation est exemplaire. C'est tellement vrai qu'une touche de ralenti existe (très pratique pour les moments difficiles). Et pour couronner le tout : des commandes excellentes.
Bref, un **jeu d'action** fort bien réalisé. (Cassette Loriciels. Existe également en disquette. *Tilt* n° 34, p. 49). M.B.

## ALTER EGO

Un maxi programme, puisque chaque version (masculine et féminine) requiert trois disquettes de 360 K. Un livre de poche qui le publierait intégralement aurait plusieurs centaines de pages !
Ce qui vaut à ce logiciel fleuve et textuel un Tilt d'or tient en un mot : son interactivité. Vous vivez une existence, de la naissance à la mort en quelques heures. Vous la décidez en connaissant des expériences dans tous les domaines : conflits avec les parents, rapports avec les petits et les petites cama-

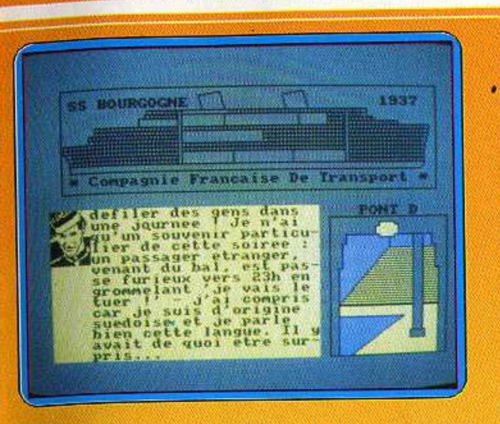



rades du collège, métier, amours tumultueuses ou très tranquilles, dure lutte de la vieillesse contre un corps qui se dégrade.
Le programme permet de choisir des existences très différentes : psychologie, position sociale, fortune, relations dépendent de votre passé et des expériences nouvelles rencontrées. Deux vies jouées sur ce programme peuvent différer du tout au tout, car nul fil conducteur ne vous limite à une trame préétablie.
On peut trouver des défauts à *Alter Ego*, le juger trop prosaïque quant aux péripéties de l'histoire ou trop américain dans sa psychologie. Reste une éblouissante démonstration d' **aventure interactive**, qui utilise des qualités propres aux ordinateurs, qui exploite à fond les capacités d'interactivité de ce support.
Il nous faudrait dix, cent histoires, des auteurs de scénarios pour que les hirondelles jumelles d'*Alter Ego* annoncent une

## SILENT SERVICE

L'œil rivé au périscope, la carte dépliée sur la table de travail, vous remarquez la trace radar de votre adversaire. Le convoi japonais est escorté par trois destroyers, qui seront vos premières cibles... Pour cumuler ainsi simulation et action, *Silent Service* n'a pas regardé à la dépense : vous voici, à bord de votre submersible, partagé entre quatre postes de commande.
La salle des machines et l'écran « carte » sont reliés au pilotage de votre engin. Mais le réalisme de ce dernier ne prend guère le pas sur l'action.

Ce **simulateur de combat sous-marin** possède en effet une animation graphique et sonore superbe.
Les torpilles fendent la mer d'une écume meurtrière pour exploser bientôt contre le flanc du bâtiment ennemi. Et puisque vous voilà pris en chasse par ce dernier, restez bien immobile dans les profondeurs de l'océan. Le bruit des moteurs annonce l'approche de votre adversaire... Un seul mouvement et c'est la mort assurée !
*Silent Service* est un logiciel particulièrement riche et varié. Les divers scénarios proposés ainsi que les multiples modes de jeu n'ont pas freiné (c'est bien trop souvent le cas...) le réalisme de l'animation et la subtilité des graphismes.
L'ambiance du jeu est incroyable, atmosphère de peur ou d'espoir, selon qu'il s'agisse de fuir ou d'attaquer. La mission finale est on ne peut plus ardue, tant au niveau de la stratégie (celle de vos ennemis varie selon le moment...) que de la concentration du pilote. Mais, qu'il s'agisse de torpiller un cuirassé de nuit ou de larguer des débris pour tromper l'adversaire, le plus dur est souvent de revenir sur terre ! (Cassette Microprose. *Tilt* n° 35, p. 60). O.H.



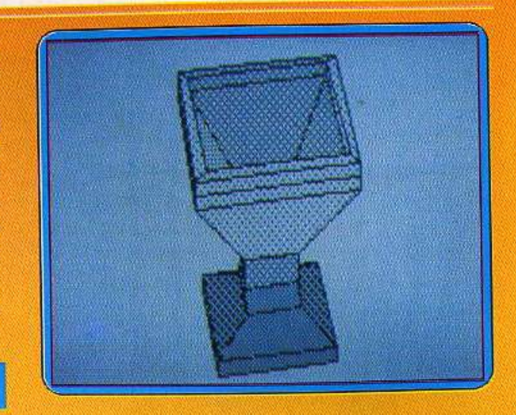

## MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE

Une croisière luxueuse qui tourne au jeu de massacre. L'assassin ne peut être qu'un des quarante passagers, ça fait peur. *Meurtre sur l'Atlantique* vous fera vivre le frisson du limier des années folles entre équipage louche et gratin mondain, l'ivresse de l'espion à l'affût de clash international, le vertige de l'enquêteur devant les tout premiers pas de l'informatique. Enfin un jeu d'**aventure policière** qui s'éloigne des fictions classiquement classiques. Peu à peu, la recherche des indices devient passionnante en elle-même. Le scénario à tiroirs remporte haut la main la palme de la véracité historique, le prix spécial de la documentation intelligente. Passionnant.

Un mort, trois disparus, c'est la panique à bord du paquebot *Le Bourgogne*. Vous prenez l'affaire en main et commencez par interroger les quarante passagers. Ils ont tous quelque chose à dire, de la star Pamela Carrington à la postière Marie-Annick Bichon, en passant par le chef d'orchestre, le groom ou le moussaillon. Pour trouver les suspects en puissance vous passez au crible, pixel par pixel, les cabines du bateau présentées en coupe sur l'écran. Le temps modifie le programme : un passager anglais réapparaît après un séjour dans la cale, les pannes de l'ascenseur expliquent bien des anomalies.

Si vous êtes perdu, les questions du concours indiquent les nœuds principaux de l'intrigue même si la croisière méditerranéenne a déjà trouvé son gagnant. Et surtout, dépouillez consciencieusement le dossier d'indices matériels génialement réalisé. Il vaut à lui seul le détour. (Cassette et disquette Cobra Soft. *Tilt* n° 30, p. 131 et n° 31, p. 118). N.M.

## CAD 3 D



De mémoire d'ordinateur, on avait rarement vu cela. Comment résister à l'envie de décerner un Tilt d'or à ce programme de **création graphique** qui sait si bien faire oublier sa complexité ? Toutes les possibilités de l'*Atari ST* sont ici pleinement exploitées : la puissance et la rapidité de calcul de ce micro équipé d'un 16/32 bits sont mises à contribution, au même titre que ses qualités graphiques. Menus déroulants et fenêtres multiples donnent à ce logiciel une exemplaire souplesse d'utilisation : plus c'est compliqué, plus c'est simple !

*CAD 3D* ne peut être assimilé à un classi- ▸

que logiciel de dessin. Ne vous attendez pas à trouver parmi ses commandes la trace de bosses, gommes, et autres aérographes. Le programme « raisonne » en termes d'objets indépendants qui peuvent être dupliqués, déformés, déplacés, supprimés ou « désactivés » individuellement. Comment construire de tels objets ?
*CAD 3D* propose une liste de volumes standards présélectionnés (cubes, sphères, tores, etc.). Deux fonctions additionnelles permettent, en outre, la génération automatique de volumes à partir d'un dessin en deux dimensions : représentation d'une surface ou vue en coupe dans le cas d'objets obtenus par rotation autour d'un axe. Les éléments peuvent ensuite être combinés grâce à diverses fonctions (addition, soustraction, intersection...).
Les options de visualisation rendent justice à la complexité des volumes créés. Maillages et ombrage des surfaces rivalisent pour donner à vos créations un style très « bureau d'études ». (Disquette Antic Softaware. *Tilt* n° 35, p. 61). J.P. D.

## MEAN 18

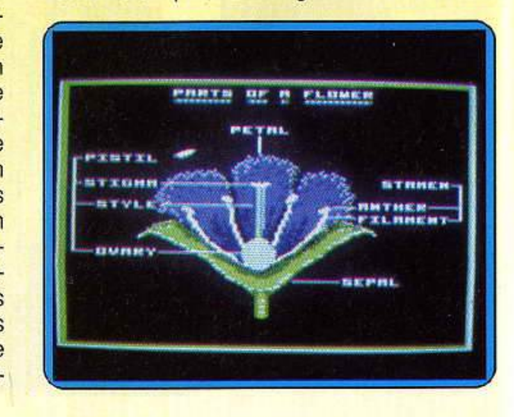
Ce logiciel témoigne de l'évolution des jeux informatiques. Il y a seulement quelques années, deux curseurs et une ligne au milieu de l'écran suffisaient pour qu'un jeu se proclame « simulation de tennis ». Aujourd'hui, les exigences des utilisateurs ont changé. Les **simulations sportives** se préoccupent désormais autant de l'environnement du jeu que de ses règles propres. Le réalisme est à ce prix. Cette remarque vaut particulièrement pour les jeux de golf. Le temps de l'action dans ce sport de plein air est finalement relativement faible. Plus encore, terrain et jeu ne font qu'un. Le golf est une atmosphère autant qu'un sport : de




là vient toute la difficulté à créer des simulations réussies.
*Mean 18* gagne ce pari avec panache. Le réalisme des graphismes, à la hauteur des possibilités de l'*Atari ST*, vous plonge dans les délices de la promenade sportive. Le terrain dévoile en une vue panoramique ses arbres et ses sols de natures différentes. Le sport n'est pas délaissé pour autant : choix de parcours et de clubs, réglage de la force de frappe et du « snap », rien ne manque pour que soient recréées les conditions du jeu réel. La trajectoire de la balle et le bruit du club fendant l'air sont restitués avec réalisme. Signalons au passage que *Leader Board* se situe lui aussi à un excellent niveau. Nous avons tout de même préféré *Mean 18* parce qu'il est accompagné d'un programme de modification et de création de parcours reprenant dans son principe les principaux avantages des bons logiciels de création graphique : sélection des fonctions par icônes, choix de pinceaux, définition point par point des éléments de végétation... Si vous aimez les arbres fluos aux formes terrifiantes, vous pourrez sans difficulté délaisser le réalisme pour la fantaisie. Tout cela relance l'intérêt du jeu. Il ne vous reste plus qu'à trouver une simulation de soirée au casino pour parfaire l'ambiance... (Disquette Accolade. *Tilt* n° 35, p. 132). J.P. D.

## FANTAVISION

Un des points forts de ce logiciel est sans nul doute la totale prise en charge par l'ordinateur de toute la phase laborieuse de la composition image par image d'un dessin animé. En clair, vous ne créez que les premières et dernières images, et le programme se charge de réaliser les plans intermédiaires. Les qualités de ce logiciel sont étonnantes. L'animation se fait sans aucun « décrochage », puisque *Fantavision* peut créer jusqu'à soixante-quatre plans qui relient l'image de départ à celle d'arrivée. De plus, il existe une option (rarement observée dans d'autres programmes de création graphique) qui permet, en rectifiant une erreur de forme ou de couleur à l'intérieur d'une image, de répercuter cette modification sur tout le film. Mais l'animation ne se réduit pas seulement à la composition d'images et à leur juxtaposition. *Fantavision* peut aussi générer des effets



spéciaux. Il en existe quatre types, du mode « trace » (les représentations d'un personnage qui se déplace ne s'effacent pas) au mode « lightning qui donne des effets de tremblement. Bien sûr, l'écran central affiche toutes les fonctions et options traditionnelles telles que crayons de grosseurs différentes, formes prédessinées, palette de couleurs etc. On peut agir sur les images au cours de la création du film en coupant différents plans, ou en insérant un arrière-plan issu d'une autre image.
Enfin, il est également possible d'avoir une action sur le film même, en modifiant par exemple sa vitesse.
Une conclusion simple : *Fantavision* est un des meilleurs logiciels de **création et d'animation graphique** existant actuellement. (Disquette Broderbund. *Tilt* n° 34, p. 66). D. G.

## KNIGHTMARE

En avant preux chevalier
Pour la liberté de ta dulcinée
Par les armes détruis le sorcier
Que prisonnière il retient




Mais attention au chemin
Qui sera le tien
L'armée de démons
T'observe des monts
Pour que tu perdes la raison
Mais, tu es le plus fort
De toutes les fibres de ton corps
Tu réduis à néant leurs efforts
Puis, à leur grand dam
Grâce à ta brillante lame
Tu libères leurs âmes
Le mal prenant peur
Devant ton fougueux labeur
Essaie de te vaincre par la chaleur
Alors transformé en boule de feu
Précipite-toi sur tes ennemis peu valeureux
Comme si c'était un jeu.

Telle est la complainte du noble héros que vous incarnerez dans ce logiciel d'**action**. Sa rapidité met les nerfs à rude épreuve. Les assaillants, venant de toutes parts, sont vaincus par une bonne connaissance du terrain des affrontements. Telle case permet de détruire tous les ennemis, telle autre de les figer. Celle-ci sert de passage entre différents univers. C'est pourquoi il faut judicieusement choisir son chemin. Si l'on échoue, une seule chose compte : recommencer au plus tôt. Animation, graphismes et bande sonore sont de telle qualité que l'on ne peut que repartir pour ce monde imaginaire (Cartouche Konami. *Tilt* n° 33, p. 40). M.B.

## CAULDRON II

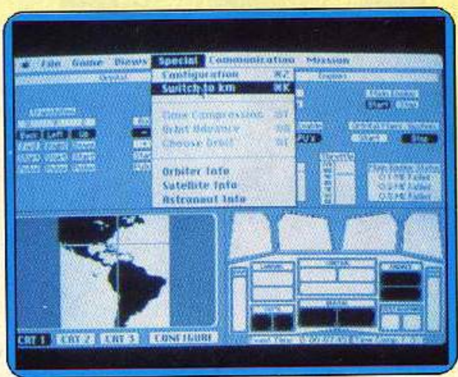
Le charme a encore frappé : sorcières et citrouilles déjà au palmarès de l'année dernière, refont leur apparition pour leur **animation graphique**. C'est plus fort que nous, nous n'avons pu résister aux bonds élastiques de la citrouille citronnée. Animation et bruitages réalistes viennent à bout du plus indifférent des joueurs. Le jeu accroche la victime qui ne peut s'en détacher qu'une fois sa mission accomplie. Simple sans être lassant, difficile sans être décourageant : une petite merveille de jeu d'action.



Mais reprenons le fil des péripéties légumineuses du Cauldron. Lors du premier épisode, la sorcière concoctait une potion magique et devenait reine des carabosses après l'extermination des citrouilles. Dans *Cauldron II*, la citrouille contre-attaque et se venge. Elle saute, virevolte et rebondit dans les salles du château, une seule idée en tête : couper les cheveux de la sorcière pour les plonger dans le chaudron magique, le livre des sorts en main.
Le périple est savant et ordonné. Il faut s'armer du bouclier pour approcher la couronne défendue par les squelettes. Posséder ciseaux et couronne pour faire une tonsure à Morgane. Puis continuer une route escarpée en direction du donjon et de son livre magique. Alors, vous pourrez retomber au plus bas, dans les oubliettes du château pour réaliser votre noir dessein. C'est ainsi que mourut une sorcière assoupie livrée aux manigances d'un légume sans pitié. Et la courge victorieuse coula des jours paisibles loin des châteaux maléfiques et des soubresauts éreintants. Du moins, c'est ce que dit la légende. Irrésistible. (Cassette Palace Software. *Tilt* n° 32, p. 41 et n° 34, p. 149). N.M.

## ORBITER

Dans le nombre étonnant de simulations consacrées à la seule navette spatiale américaine, figurent plusieurs bons programmes. *Orbiter*, sur *Macintosh*, se distingue par l'alliance des qualités indispensables à la fois à la simulation et à la distraction. Comme quoi l'ambition permet de gagner sur tous les tableaux. Nous ne pouvons pas juger du réalisme de la **simulation de vol spatial** depuis le locaux de *Tilt*, nous savons en revanche qu'*Orbiter* nous fait comprendre et sentir beaucoup de choses sur les problèmes d'un rendez-vous dans l'espace, du largage ou de l'atterrissage d'un satellite.
L'organisation des tableaux de bord très bien conçue, la présence de cartes, un solide repérage dans le temps, qu'on peut accélérer ou ralentir selon la difficulté de la maœuvre, font que la personne qui joue sait facilement où elle est, ce qu'elle fait, le temps dont elle dispose. La voix des ▶



contrôleurs au sol donne le sentiment d'être soutenu. Le pilotage de la navette requiert beaucoup d'adresse. Il est peu probable que vous réussissiez rapidement votre premier rendez-vous spatial, mais la prise en charge par le pilotage automatique, la simulation de toutes les parties de la mission, donc les plus faciles, tel le décollage, font que l'intérêt du premier contact avec la simulation permet de progresser à son rythme, en comprenant bien les raisons de ses succès et les causes des ses échecs. La réunion de ces caractéristiques vaut à *Orbiter* d'obtenir un Tilt d'or. (Disquette Spectrum Holobyte Incorporated. *Tilt* n° 35, p. 45) D.S.

## THE WAY OF THE TIGER

Les programmes de **karaté**, arts martiaux et autres combats extrême-orientaux sont monnaie courante. En voici un pourtant qui offre une grande originalité. Le but est simple : montrer que l'on est digne de son maître. Afin de vous éprouver, il vous met face à de nombreuses situations. Au départ vous ne devez compter que sur votre courage, vos mains et vos pieds. C'est-à-dire sur votre maîtrise des nobles arts de la guerre. Les ennemis, issus de l'imagination du maître, sont des êtres vils et mesquins. Nain hargneux, minotaure agressif ne sont pas difficiles à vaincre. Satisfait, votre maître conçoit une seconde épreuve. Juché sur un arbre, vous devez le défendre contre les attaques de créatures monstrueuses. Muni d'un bâton, vous ne pouvez fuir. Rude épreuve pour votre courage, mais n'est-ce pas une des étapes de la voie du tigre ? Ensuite, vous devrez affronter votre maître.



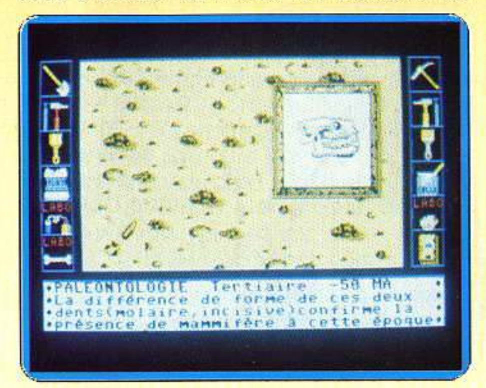


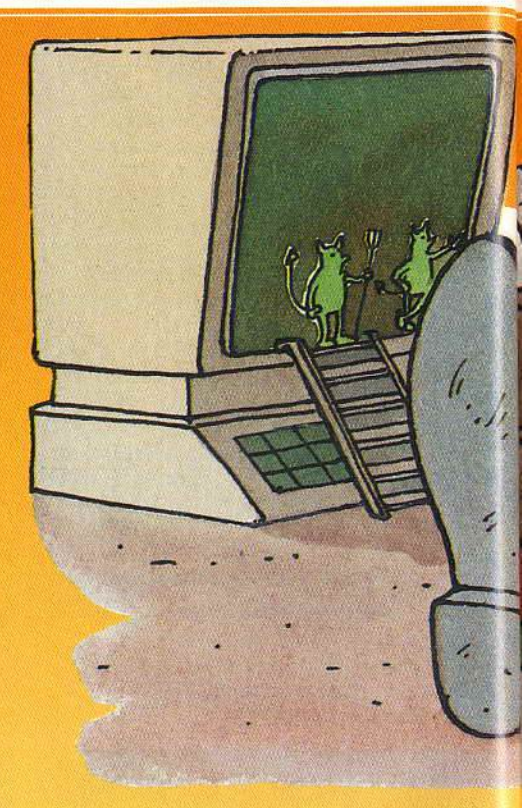


Quel honneur ! Le katana en main, vous défendez votre vie. Ultime combat dont dépend votre avenir, votre vie et celle de votre maître bien aimé.
Logiciel exemplaire, *The Way of the Tiger* propose des graphismes d'une finesse étonnante, une animation réellement rapide. Les commandes, précises et intelligentes, ne laissent pas, comme c'est trop souvent le cas, l'impression d'avoir été improvisées.
(Cassette Gremlin Graphics. Existe aussi en disquette. *Tilt* n° 33, p. 55). M.B.

## VIE ET MORT DES DINOSAURES

Paradoxe... Il a fallu que les savants présumés poussiéreux du Museum s'en mêlent pour que l'éducatif sorte de sa grisaille. Que l'on aborde le domaine austère de la paléontologie pour que lui vienne enfin l'imagination...
Votre objectif : percer le mystère de la disparition massive de ces grands reptiles. Le logiciel reprend pas à pas le travail qui vous mènera à la solution. Préparer l'expédition d'abord : choix des outils, étude des sites reconnus par vos illustres prédécesseurs. Votre malle embarquée, vous vous envolez alors vers le champ de fouilles. Pioche, marteau, pinceau pour dégager les fossiles, colle ou plâtre pour les emballer ; à votre disposition, trois laboratoires pour en déterminer l'âge ou la biologie. D'une strate à l'autre, vous remonterez le fil de l'histoire géologique à travers Crétacé, Jurassique ou Carbonifère.
A votre retour de mission, trois paléontologues chevronnés vous interrogeront : à vous d'utiliser au mieux vos découvertes

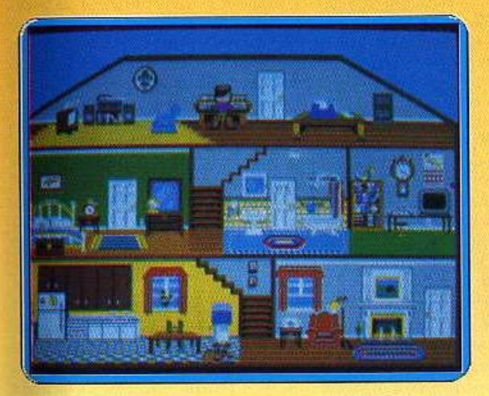


pour expliquer la mort des dinosaures. Autant que l'originalité du sujet ou la qualité du graphisme, c'est la démarche choisie qui fait l'intérêt de ce logiciel **éducatif** : l'importance donnée aux méthodes et au raisonnement scientifiques permet une approche intelligente et concrète des sciences. Nous apprécions d'autant plus que ce domaine n'inspire guère les créateurs de soft. Notons enfin que ce programme est le premier d'une série conçue en collaboration avec Hachette et la Fondation Diderot ; chaque thème (l'univers, les origines de la vie...) est illustré par un livre et un logiciel. (Cassette Infogrames). D.L.

## LITTLE COMPUTER PEOPLE

Il existe deux sortes de bons programmes. Les premiers se distinguent par une réalisation de très grande qualité ; dans ce cas de figure le scénario passe au second plan. L'autre catégorie se caractérise par une recherche poussée de l'**originalité**. Si ce n'est pas au détriment de la qualité : bravo ! *Little Computer People* a été mis au point pour faire vivre, dans son ordinateur, un petit homme. L'écran représente l'intérieur d'un « sweet home », à la manière des maisons de poupées. Mais, contrairement à ces dernières, on est plus spectateur qu'acteur. Notre seule tâche : lui rendre la vie heureuse et facile ! Comment ? Il suffit de lui donner ce dont il a besoin : eau, nourriture pour lui et son chien, distractions, etc. Le fait de ne pas lui fournir ces éléments essentiels à son confort vous vaudra de belles remontrances du genre : pourquoi ne m'aimez-vous pas, pourquoi tant de haine ? En cas de persistance, dans le refus de lui donner « ces



composants du bonheur », le petit homme déclinera jusqu'à ce qu'il meure. Ce serait bien dommage d'en arriver là, ils sont si attendrissants...
Ainsi, l'idée de départ est simplement géniale et la qualité de la réalisation est au même niveau. L'animation, plus que correcte, sert un graphisme stylisé et plaisant. Mais le plus fantastique est la bande sonore. En effet, les petits hommes apprécient la musique, boogie woogie, disco, funk et autres jazz-rock...
Un programme qui ne peut laisser personne indifférent...
(Disquette Activision. *Tilt* n° 28, p. 51 ; n° 34, p. 31 ; n° 35, p. 53). M.B.

## CRAFTON & XUNK

Joli, colorié, ingénieux et suffisamment difficile pour ne pas lasser en un clin d'œil. *Crafton*, alias Get Dexter, est un jeu d'**aventure/action** de facture française qui a su se vendre à l'étranger. Au top des hits anglais, il fait partout l'unanimité. Difficile de trouver mieux sur *Amstrad*, tant pour l'animation que pour les graphismes en trois dimensions superbement réalisés. *Crafton* n'est pas un Schtroumpf jaune mais un androïde dégourdi accompagné de son fidèle compagnon, Xunk, poussin mécanique de son état.
Nos deux compères ont pour mission de voler la mémoire de l'ordinateur central, situé bien évidemment dans un endroit inaccessible. Cette pièce est protégée des indésirables par un code secret. Les huit chiffres de ce code sont également partagés entre huit savants. Seulement, avant d'être à la hauteur de son ambition, il faut être à la mesure de son énergie et échapper aux bataillons de robots en tout genre. Sans parler de la herse meurtrière prête à vous hacher menu comme chair à pâté au moindre écart. Faites feu de tout bois et ne négligez aucun objet pour neutraliser les robots : tabouret, bureau, aimant, valise ou punaise.




La réussite est une œuvre de longue haleine : tirer, pousser, sauter, prendre, jeter sans relâche. Le tout accompagné d'une notice romancée sous forme de bande dessinée. Une prouesse de programmation sur *Amstrad*, humour en sus. (Cassette Ere Informatique. *Tilt* n° 30, p. 94). N.M.

## LES TILT D'OR 86 MICRO PAR MICRO

**AMIGA :**
**Deluxe Paint**
**Little Computer People**
**The Pawn, Mean 18**
**AMSTRAD :**
**Billy la Banlieue**
**Cauldron II**
**Crafton et Xunk**
**Elite**
**Meurtre sur l'Atlantique**
**The Music System**
**The Way of the Tiger**
**APPLE II :**
**Alter Ego**
**Fantavision**
**Little Computer People**
**ATARI ST :**
**Cad 3 D**
**Crafton et Xunk**
**Little Computer People**
**Mean 18**
**The Pawn**
**Silent Service**
**COMMODORE 64/128 :**
**Alter Ego**
**Elite**
**Little Computer People**
**The Music System**
**The Pawn**
**Silent Service**
**The Way of the Tiger**
**EXL 100 :**
**Exeldrums**
**IBM PC**
**Alter Ego**
**Mean 18**
**Orbiter**
**MACINTOSH :**
**Alter Ego**
**Orbiter**
**MSX :**
**Knightmare**
**Meurtre sur l'Atlantique**
**The Way of the Tiger**
**MSX II :**
**L'Affaire**
**SPECTRUM :**
**Cauldron II**
**Elite**
**The Way of the Tiger**
**THOMSON :**
**Meurtre sur l'Atlantique**
**Vie et mort des dinosaures**
**The Way of the Tiger**

# TOP TILT 86

Nos lecteurs ont voté : voici, en exclusivité mondiale (!!!), le « Top Tilt 86 ». Neuf logiciels primés, neuf valeurs sûres à la bourse des logiciels ludiques. Pas de mystère : *Winter Games, Commando, Sky Fox, 5e Axe, Mandragore, Sorcery, Kung Fu Master, Green Beret, They sold a Million*, ont été très bien perçus par le public dès leur sortie. Qualités graphiques, animations, musique, thèmes choisis, tout, dans ces softs, leur garantissait un grand succès. Certains furent, d'ailleurs, Tilt d'Or en leur temps... *Tilt* leur rend hommage.

## Winter Games

Pour sportifs acrobates, fanas de patinage, de ski ou de bobsleigh, les joies de l'hiver sont de nouveau au rendez-vous...



**Sportifs et acrobates, adeptes de la compétition et du rire, les passionnés de ski, patinage ou « bobsleigh » ont élu le déjà fameux *Winter Games*. Les jeux olympiques ouvrent leurs portes sur les pics enneigés de votre ordinateur. Ski de descente, ski acrobatique ou patinage de vitesse, le programme permet tout d'abord de s'entraîner aux épreuves de votre choix. Dans un superbe contexte graphique, votre joystick vous conduit au podium. Cependant, au contraire de bon nombre de logiciels de simulation sportive, *Winter Games* allie, avec réalisme, action et stratégie. Il ne s'agit plus de manier le joystick au plus vite, mais plutôt de concentrer toute son attention sur la cadence du mouvement et... la beauté du geste ! Plusieurs épreuves en effet nécessitent plus de charme que de vigueur. Les sauts de ski acrobatiques sont délicieux de réalisme et d'humour ! Tandis que les fanas de vitesse étudieront les divers angles d'attaque de la piste de bobsleigh, il suffira aux patineurs d'enchaîner toutes les figures pour remporter la mention spéciale du jury. Impossible alors de se lasser d'un tel logiciel ! (Disquette Epyx disponible pour *C 64, Amstrad, Spectrum, Amiga, 520 ST, Apple* et *IBM*).**

## Commando

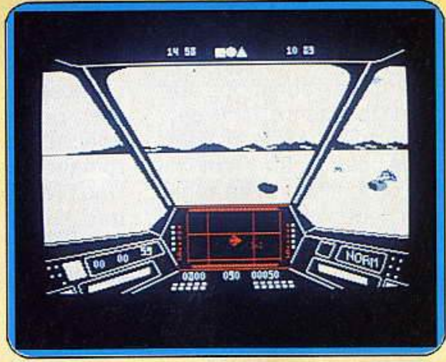
Votre but : détruire l'état-major ennemi. Vos armes : quelques grenades et, surtout, votre légendaire sang-froid... Cocktail explosif !



**Mitraillette collée contre la hanche, vous venez de dégoupiller votre première grenade... Un groupe de soldats surgit sur la droite tandis que plus avant, les tireurs embusqués derrière des sacs de sable attendent patiemment votre venue. Pas de panique... L'heure est à la réflexion, au courage et à l'audace ! *Commando* vient de prendre place dans votre ludothèque favorite. Un graphisme soigné, une animation 3 D des plus efficaces, il s'agit ici de faire preuve de ruse et d'endurance. Vous êtes seul face à la plus puissante des armées. Dans un scrolling permanent, aucun moyen de faire route arrière... Et pour cause ! Le but de votre mission est d'atteindre le Q.G. ennemi afin de détruire l'état-major de l'adversaire ! Alors, advienne que pourra, il faut continuer sous les tirs ennemis, ramasser sans cesse de nouvelles munitions pour accéder au tableau suivant. Mais attention : pas question de foncer tête baissée... Seul votre sang-froid vous permet d'éviter les balles ennemies, de lancer avec précision les rares grenades mises à votre disposition ou de délivrer quelques prisonniers... Action et réflexion, un cocktail explosif. (K7 et disquette Elite disponibles pour *Spectrum, Amstrad* et *C 64*).**

## Skyfox

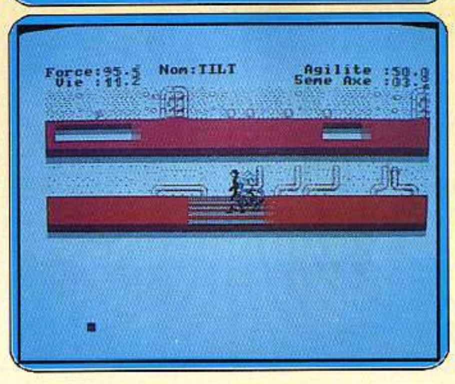
Aux commandes d'un chasseur de combat doté des toutes dernières innovations technologiques, vous luttez avec courage.



**Ce logiciel exemplaire, élu Tilt d'or 1985 dans la catégorie des jeux d'action, a su défier brillamment le passage du temps et des modes. Son adaptation récente à des machines aux performances graphiques étendues risque bien de prolonger son succès quelque temps encore. La grande variété des situations proposées explique en partie l'intérêt persistant pour un jeu qui n'entraîne pas la lassitude. Quinze scénarios de difficulté croissante mettent vos nerfs et vos talents de stratège à l'épreuve. Vos ennemis se sont engagés dans une action visant à l'anéantissement de votre base. Vous devez donc combiner en un subtil dosage les actions défensives à proximité de la base et les attaques lointaines. L'ennemi ne lésine pas sur les moyens : divisions blindées, vaisseaux cargos et avions divers. Heureusement pour vous, votre chasseur de combat bénéficie des toutes dernières avancées technologiques. Mitrailleuses et missiles autoguidés, radar de détection et de tir, bouclier de protection et pilote automatique détecteur d'ennemis constituent une panoplie guerrière des plus redoutables. (Cassette ou disquette Electronic Arts pour *Apple II, Commodore 64, Amstrad* et *Amiga*).**

## Le cinquième axe

Un monde à la dérive où un savant fou se lance dans des expériences apocalyptiques. A vous de remettre un peu d'ordre dans ce délire...




**Ce logiciel, testé dans la rubrique *Tubes* de *Tilt* n° 27, n'a pas connu le destin tragique de nombreux programmes tombés depuis dans l'oubli. Au contraire, son succès ne s'est jamais démenti. Le scénario, pourtant, ne brille pas par son originalité. Les multiples écrans de texte évoquant le contexte de l'action peuvent à la longue s'avérer ennuyeux. Vos prouesses auront pour cadre une période historique plutôt mouvementée : le XXVe siècle, assombri par les expériences apocalyptiques du malchanceux professeur Gern B. Dick. Son engin spatio-temporel s'est malencontreusement détruit, éparpillant en divers endroits-moments de l'espace-temps des reliques appartenant à des époques passées. Mutations de l'univers et dérèglement des Cyborgs sont quelques-unes des conséquences visibles de son inconscience éclairée. Vous devrez donc tenter de remettre un peu d'ordre dans les affaires d'un monde à la dérive, en traquant les Anachrons égarés tout en déjouant les pièges que vous tendent les Cyborgs et en évitant les trappes d'un planétoïde à seize étages. L'animation, exemplaire, rend ce jeu très attrayant. (Cassette Loriciels pour *C 64, Amstrad* et *Thomson MO 5/MO 6/TO 7/TO 8* et *TO 9*).**

## Mandragore

Découvrirez-vous les énigmes des dix donjons ? Seul un sens aigu de la stratégie vous permettra de percer le mystère.




Ce célèbre jeu de rôles français, primé en 1984 par le ministère de la Culture, a réussi à s'imposer durablement en dépit des progrès accomplis depuis en matière de graphismes. La complexité et la finesse du scénario, les dialogues en français ainsi que l'étendue de son univers qui comporte une bonne centaine de tableaux ne sont pas étrangers à ce succès. Il se dégage du jeu une atmosphère brumeuse plutôt agrémentée de quelques effluves sulfureux. Yarod-Nor, être abject et démoniaque, règne en despote sur le pays de Mandragore, imposant terreur et désolation. C'est dans ce contexte hostile qu'il vous faut percer le secret du tyran, pour permettre à la princesse Syrella de retrouver son père et de restaurer l'ordre ancien dans le royaume. Vous êtes aidé par quelques nains ou elfes. La visite des dix villages vous permet de ravitailler votre équipe et d'acquérir des ustensiles fort utiles. Des créatures à la solde de Yarod-Nor vous tendent piège sur piège et l'ordinateur lui-même tente de vous induire en erreur. Seul un sens aigu de la stratégie vous donnera les moyens de résoudre les énigmes des dix donjons. (Logiciel Infogrames pour *C 64*, *Amstrad*, *M.S.X.*, *Apple* et *Thomson TO7/70*, *TO 9*, *MO 5*).

## Sorcery

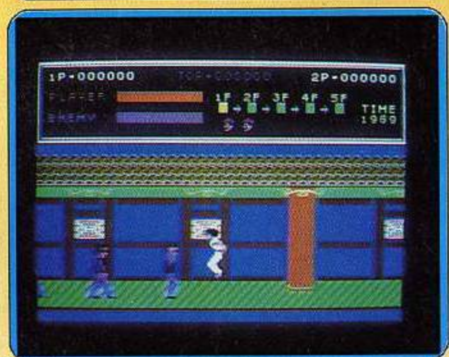
L'éternel combat entre le Bien et le Mal est ici servi par une ambiance qui vous prend à la gorge et une réalisation de qualité. Soyez rapide.




Tilt d'or en 1985, *Sorcery* est de ces jeux qui ne s'oublient pas en cinq minutes. Précurseur en matière d'aventure/action, il possède une réalisation de grande qualité. Tous les éléments contribuent à la création d'une ambiance d'exception qui vous prend à la gorge. Il met en scène l'éternel combat du Bien contre le Mal. Sous l'emprise d'un nécromancien maléfique, votre contrée a sombré dans les ténèbres. La joie, la liberté et le bonheur ne sont plus de ce monde. Cependant, une solution existe : délivrer huit magiciens et, grâce à leur aide, défier puis terrasser le Malin. Le chemin des geôles passe par des jardins gardés par les démons serviteurs du maître maléfique. Leur apparente invulnérabilité peut être prise en défaut. Se souvenir des forces et faiblesses de l'adversaire se révèle vital. La faculté d'éviter les ruses malignes de vos ennemis dépendra de votre vivacité mais aussi de votre rapidité. Courage, car il existe plus d'une raison de fuir ces ennemis de grande puissance. Cependant, vous aurez raison de ces laquais : vous voici enfin à l'intérieur du château. Les heures du Vilain sont désormais comptées. (Cassette et disquette Virgin pour *CPC*, *C 64*, *M.S.X.* et *Thomson*).

## Kung Fu master

Pas de fine stratégie, tout dans les muscles. Bête de combat que rien n'arrête sinon la mort. Votre devise : tuer, avancer, avancer, tuer...




Miiii cho ko ! Tout dans l'action, rien dans la stratégie et encore moins dans l'art de vivre zen. Ici art martial veut dire castagne. Ne cherchez pas une initiation philosophico-transcendante. Il n'y en a pas. Kung Fu Master vouloir retrouver vierge captive. Allez cinquième étage du temple sorcier. Massacrez tout obstacle. Les assaillants ont chacun leur technique. Certains cherchent à vous broyer de leurs muscles puissants façon boa constrictor ou sumo-tori bien nourri. Les nains, plus agiles, décontertent le candidat par une approche pirouettante. Les lanceurs de couteau vous épinglent au poitrail. Le bestiaire n'est pas triste non plus : les vases grouillent de serpents, impossible d'arpenter les étages sans tomber sur un dragon cracheur de feu, une abeille qui tue ou un globe mystique. La panoplie de vos ripostes est peu étendue : quatre mouvements et huit attaques, quatre au poing et quatre au pied. Aucune botte secrète ou attaque vicieuse ne vient agrémenter l'action légèrement répétitive. Avancer, tuer. Tuer, avancer. Une bonne animation supporte l'action. Graphismes et combats sont en revanche peu soignés. Un logiciel sans grande originalité. (Cassette US Gold pour *Commodore 64*, *Apple II*, *Amstrad*).

## Green Beret

Couteau en main et joystick entre les dents, malheur à celui qui ne réagit pas à temps ! Thème très classique pour une réalisation parfaite.



Basé sur un thème très classique, *Green Beret* propose une réalisation sans reproches. Graphismes et animation sont excellents. Le seul défaut est le manque de progressivité. Dès le début, les attaques fusent de toutes parts. Malheur à celui qui ne réagit pas à temps ! Couteau en main et joystick entre les dents, vous affrontez des soldats armés de lance-roquettes, mitraillettes et autres lance-flammes. Heureusement, tuer un ennemi permet la récupération de son arme. Ainsi équipé, vous volez au secours des prisonniers. Plus le but final est proche, plus la tâche se complique. Vos ennemis utilisent tous les moyens pour que votre mission échoue. Mines, attaques aériennes, tirs dans le dos vous mettent à rude épreuve. Et comme si ce n'était pas suffisant, vos assaillants se révèlent bien plus rapides que vous ! Ne pouvant fuir, vous devez parer aux multiples attaques. En se déplaçant sans cesse on arrive à limiter la concentration des ennemis, mais cela ne dure qu'un temps. Un changement de stratégie s'avère alors indispensable. Ce jeu aux tableaux variés met les nerfs à vif, le rendant ainsi réellement difficile. (Cassette et disquette Imagine pour *C 64/128*, *CPC* et *Spectrum*).

## They sold a million

Graphisme très fin, une note d'humour et un zeste de difficulté pour une compilation d'excellente qualité. Quatre programmes en un.




Devenue courante, la compilation connaît ses stars. Permettant à l'éditeur de brader des titres anciens, elle peut être une bonne affaire. C'est le cas ici grâce à *Beach Head*, *Sabre Wulf*, *Daley's Thompson* et *Jet Set Willy* désormais réunis. Le premier d'entre eux met en scène le débarquement. D.C.A., plages, forteresses ennemies et autres blindés, tous les éléments sont présents. La diversité des situations et les graphismes de qualité en font un classique. Aventure graphique, *Sabre Wulf* reste très actuel. Réalisation de qualité, dosage parfait entre variété et difficulté, bref tout pour plaire. Le troisième programme (*Daley's Thompson Decathlon*) est, malgré une animation parfois perfectible, relativement simple. La maîtrise des épreuves est possible grâce aux commandes précises, les graphismes très fins. Une petite note d'humour est apportée par les derniers logiciels. Le scénario de *Jet Set Willy* est simple : il faut aider Willy à faire le ménage. Tessons de bouteille et bouts de verre sont éparpillés dans 180 salles. Bien que sympathique, ce logiciel est de moindre qualité. Cependant, le niveau global de cette compilation reste excellent. (Cassette et disquette pour *C 64/128*, *CPC* et *Spectrum*).

# LE SPÉCIALISTE ATARI®

## UNE TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS




## *Amstrad*

**Venez découvrir le PC 1512, dernier-né de la gamme Amstrad compatible IBM, 512K, MSDOS et GEM à partir de 4900 F.HT**




## PROMO

**520 STF + Rom + 1 moniteur couleur — 5 990 F**

Unité centrale 512 K clavier azerty et lecteur 360 K intégré, équipé d'un cordon Péritel pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur.

**520 STF + Rom + 6 jeux en cadeau — 3 990 F**

**Imprimantes Citizen, Epson, Star, Compatibles Atari, NLQ, friction-traction, à partir de — 2 490 F**

**1040 STF livré avec rom — 9 990 F**

Unité centrale 1024 K, un lecteur disk 3 1/2 p. intégré 720 K double face avec moniteur monochrome haute résolution 640 x 400. Livré avec Logo-Basic, Néochrome et traitement de texte. Notice en français.

**Avec moniteur couleur — 11 990 F**

| | |
|---|---|
| Moniteur monochrome H.R. | 1 990 F |
| Moniteur couleur H.R. | 3 990 F |
| Lecteur disk SF 354 - 360 K | 2 000 F |
| Lecteur disk SF 314 double face 720 K | 2 700 F |
| Disquettes vierges | 250 F |
| Boite de rangement | 195 F |
| Modem Emulcom, émulateur Minitel disponible | 850 F |
| Disk dur 10 mega | 6 990 F |
| First word + DB master | 990 F |
| Digitaliseur d'images professionnel | 3 490 F |

### JEUX

| | |
|---|---|
| Arena | 330 F |
| Black Cauldron | 390 F |
| Borrowed Time | 255 F |
| Brattacas | 330 F |
| Chess (Psion) | 295 F |
| Deep Space | 375 F |
| Hacker II | 255 F |
| Leader Board | 270 F |
| Little Computer People | 290 F |
| Major Motion | 199 F |
| The Pawn | 239 F |
| Silent Service | 239 F |
| ST Karaté | 225 F |
| Starglider | 250 F |
| Sundog | 330 F |
| Sword of Kadash | 390 F |
| Trilogy of Apshai | 350 F |
| Time Bandit | 310 F |
| Winter Games | 345 F |
| Universe II | 270 F |

### DERNIERES NOUVEAUTES

Prix, nous consulter

- T-Up
- Mercenary
- World Games
- Flight Simulator II
- Tracker
- Karaté Kid II
- Strip Poker...

### LOGICIELS UTILITAIRES

| | |
|---|---|
| Animator | 299 F |
| CAD 3D | 499 F |
| Cambridge Lisp | 1 490 F |
| D Base II | 1 190 F |
| DB Master One | 590 F |
| Easy Draw | 850 F |
| Haba Writer II | 895 F |
| Haba View | 750 F |
| Laser Base | 990 F |
| Lattice - C | 990 F |
| Macro-assembleur | 490 F |
| Pascal | 790 F |
| Megamax - C | 1 590 F |
| Music Studio | 295 F |
| Paint Works | 370 F |
| Printmaster | 390 F |
| Art Gallery | 270 F |
| Profortran | 1 290 F |
| VIP | 1 890 F |
| Plus paint | 395 F |
| Textomat | 450 F |
| Datamat | 450 F |
| Calcomat | 450 F |
| Systeme expert | 1 590 F |
| Fast basic (cartouche) | 890 F |

## CADEAU

**Pour l'achat d'un Amstrad CPC**
**5 jeux + 1 manette de jeu ou 1 crayon optique**

**Amstrad CPC 6128** Monochrome — **3 990 F**
Crédit: comptant 990 F + 12 mensualités de 285,13 F

**Amstrad CPC 464** monochrome — **2 690 F**
Crédit: comptant 490 F + 12 mensualités de 208,69 F

**Amstrad CPC 6128** couleur — **5 290 F**
Crédit: comptant 790 F + 12 mensualités de 426,69 F

**Amstrad CPC 464** couleur — **3 990 F**
Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 322,35 F

| | |
|---|---|
| Imprimantes DMP 2000 | 2 290 F |
| Lect. disk + Contrôleur | 1 990 F |
| Adaptateur péritel | 390 F |
| Crayon optique | 290 F |
| Adaptateur 2 joysticks | 220 F |
| Synthétiseur vocal français | 490 F |
| Câble imprimante parallèle | 150 F |
| Disquette 3 pouces, les 10 | 350 F |
| Adaptateur peritel DMP2 | 490 F |
| Graphiscope II | 990 F |
| Modem Digitelec à partir de | 1 490 F |

### LES DERNIERS HITS...

| | |
|---|---|
| 3D fight - C/D | 140/240 F |
| 5x axe - C/D | 185/199 F |
| Affaire Vera Cruz - C/D | 155/185 F |
| Alien highway - C/D | 95/145 F |
| Balle de match - C/D | 99/175 F |
| Bataille d'Angleterre - C/D | 115/190 F |
| Batman - C/D | 99/135 F |
| Biggles - C/D | 105/165 F |
| Billie la banlieue - C/D | 135/195 F |
| Bombjack - C | 89 F |
| Boulder dash III - C | 89 F |
| Bridge - C/D | 235/250 F |
| Cauldron II - C/D | 95/160 F |
| Commando - C/D | 89/145 F |
| Dambusters - C | 109 F |
| Equinox - C/D | 109/159 F |
| Exploding fist - C | 95 F |
| Fairlight - C/D | 99/155 F |
| Fighter pilot - C/D | 89/135 F |
| Foot - C/D | 175/195 F |
| Ghosts'n goblins - C/D | 89/135 F |
| Gold hits - C/D | 110/160 F |
| Green beret - C/D | 95/155 F |
| Impossible Mission - C | 115 F |
| Infernal runner - C | 140 F |
| Jumpjet - C/D | 89/139 F |
| Kung fu master - C/D | 110/149 F |
| La geste d'Artillac - C/D | 235/250 F |
| Leader Board - C | 105 F |
| Les mines du roi Aquantus - C/D | 115/175 F |
| L'héritage II - C/D | 135/175 F |
| Macaraibo - C/D | 135/175 F |
| Match day - C | 89 F |
| Mandragore - C/D | 235/250 F |
| Metro 2018 - C/D | 170/180 F |
| Mission Elevator - C | 95 F |
| Nexus - C | 105 F |
| Pacific - C/D | 110/169 F |
| Paper Boy - C | 90 F |
| Ping-Pong - C/D | 89/155 F |
| Rally II - C/D | 160/260 F |
| Saboteur - C/D | 105/140 F |
| Sapiens - C/D | 135/175 F |
| Scrabble - C/D | 235/250 F |
| Shogun - C/D | 105/155 F |
| Skyfox - C/D | 105/170 F |
| Sorcery - C/D | 99/140 F |
| Spindizzy - C/D | 89/155 F |
| Spy vs spy - C/D | 89/155 F |
| Room ten - C | 99 F |
| Tennis 3D - C/D | 140/190 F |
| They sold a million - C/D | 109/145 F |
| The way of the tiger - C/D | 95/135 F |
| Turbo esprit - C | 105 F |
| V - C/D | 95/135 F |
| Winter games - C/D | 110/150 F |
| Yie ar kung fu - C/D | 99/135 F |
| Zorro - C/D | 99/135 F |

### DERNIERES NOUVEAUTES

**Prix, nous consulter**

| | |
|---|---|
| They Sold a Million III | C/D |
| Glider Rider | C/D |
| Infiltrator | C/D |
| Dragon's Lair | C/D |
| Fer et Flamme | D |
| Druids | C/D |
| Trivial Poursuite | C/D |
| Camelot Warriors | C/D |
| Goonies | C/D |
| Asterix | C/D |
| 1942 | C/D |
| Ushi Mata | C/D |
| Thandtos | C/D |
| Fist II | C/D |
| Light Force | C/D |
| Antiriad | C/D |

### UTILITAIRES EN CASSETTES

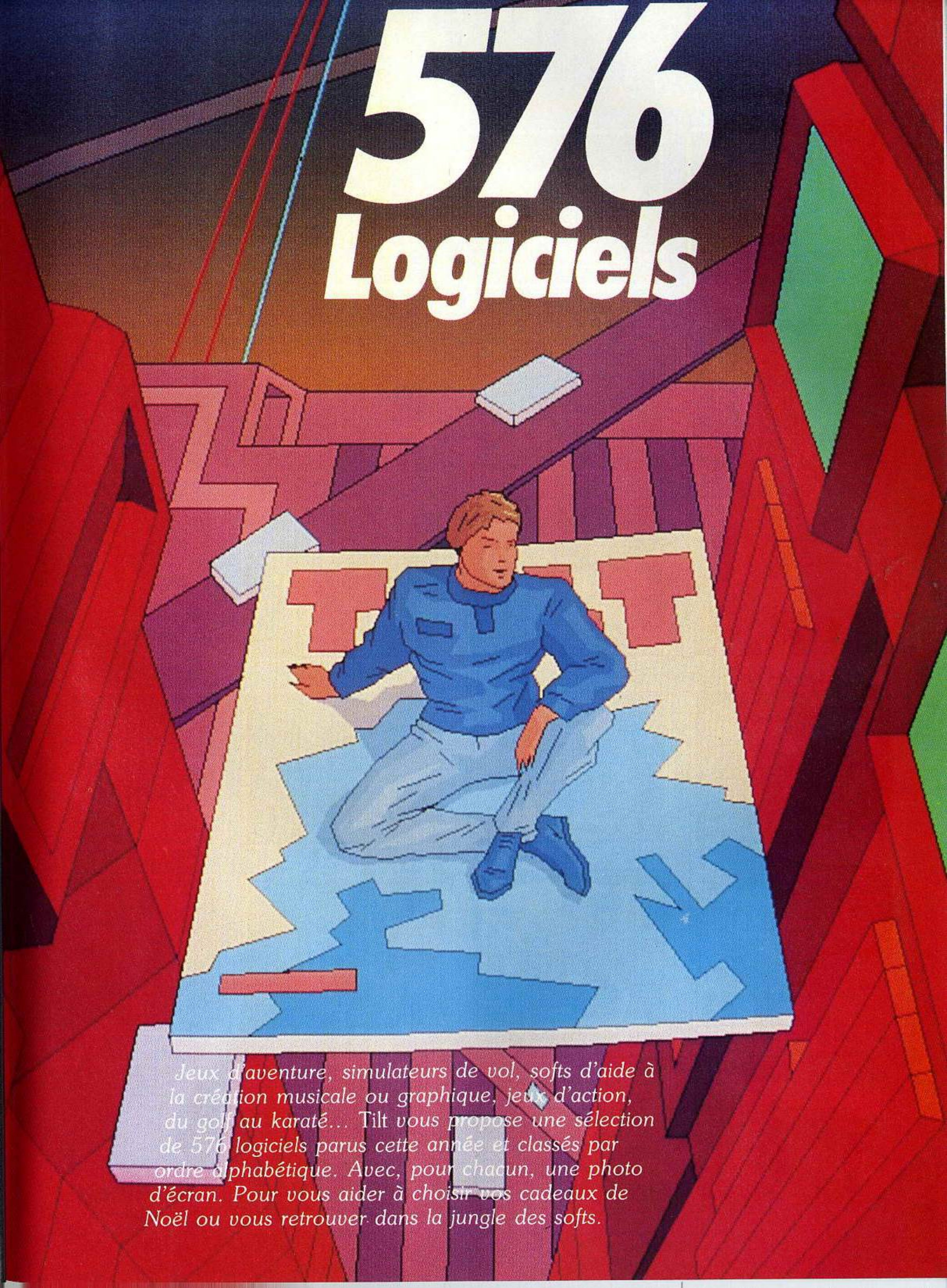
| | |
|---|---|
| Gestion familiale - C | 150 F |
| Amslettre (trait. text.) | 150 F |
| Gestion de fichiers - C | 150 F |
| Multigestion - C | 150 F |
| Microgestion - C | 195 F |
| Gestion de stock - C | 245 F |
| Easycalc - C | 195 F |

### UTILITAIRES EN DISQUETTES

| | |
|---|---|
| Datamat (gestion fichier français) | 450 F |
| Textomat (trait. texte français) | 450 F |
| Gestion de stock | 320 F |
| Gestion de fichiers | 345 F |
| Gestion familiale | 290 F |
| D.AM.S. (Assem/Desassemb/Moniteur) | 395 F |
| C.A.O. (Conception assistée/par ordinateur) | 360 F |
| Ludessin | 195 F |
| Multigestion + CP Graph | 290 F |
| Masterfile (gestion de fichier) | 590 F |
| Wordstar pocket | 750 F |
| D base II | 790 F |
| Superpaint | 395 F |

# AMSTRAD GOLD HITS

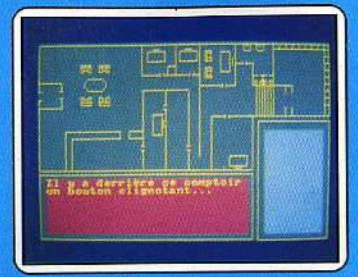




# 576 Logiciels

*Jeux d'aventure, simulateurs de vol, softs d'aide à la création musicale ou graphique, jeux d'action, du golf au karaté... Tilt vous propose une sélection de 576 logiciels parus cette année et classés par ordre alphabétique. Avec, pour chacun, une photo d'écran. Pour vous aider à choisir vos cadeaux de Noël ou vous retrouver dans la jungle des softs.*

# 576 logiciels au Tiltoscope



1. Absurdity



2. Abu Simbel Profanation



3. Accroche Syllabes



4. Ace



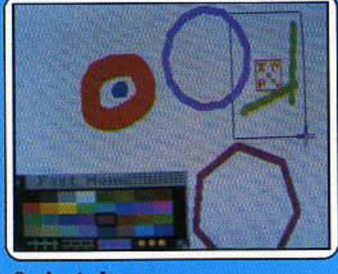
5. Action Reflex


6. Adventure Construction Set

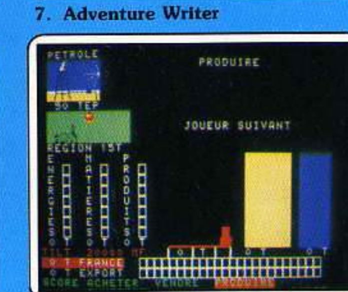


7. Adventure Writer

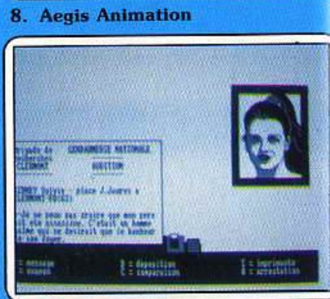
8. Aegis Animation


9. Aegis Image

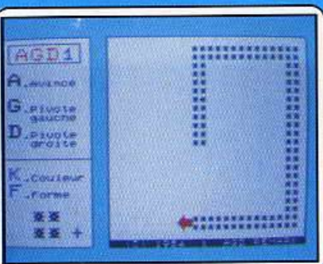
10. L'Affaire



11. Une Affaire en or


12. L'Affaire Sidney

13. L'Affaire « Vera Cruz »



14. A.G.D.


15. Air Attack



16. Alien Highway



17. Alphabet


18. Alter Ego



19. Alternate Reality


20. Amélie Minuit



21. American Challenge

22. Androïdes



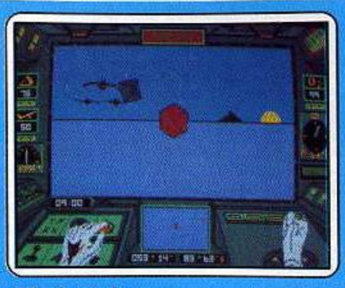
23. Animatix

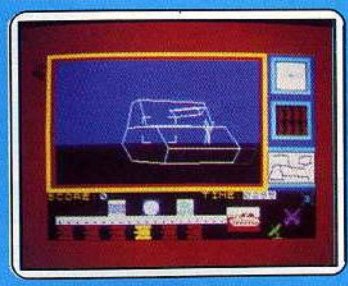


24. The Animator


25. L'Apprenti sorcier


26. The Arc of Yesod


27. Arcticfox

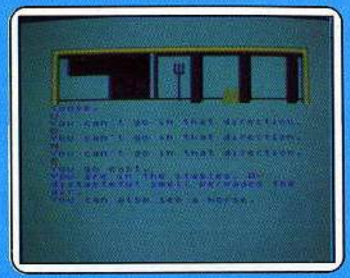


28. Arena



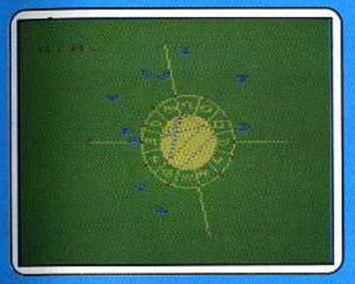
29. Arithmequille


30. The Artist


31. Ashkeron



32. Astro-couple


33. Astrologie


34. Astrologie chinoise


35. Asylum



36. Atari Smash hits n° 4

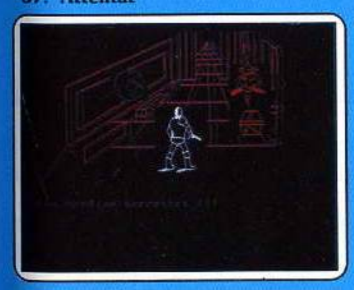

37. Attentat



38. Automec

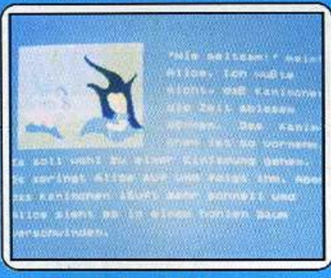

39. Backgammon


40. Back to the Future


41. Bad Max



42. Le Bagne de Nepharia


43. Balade Outre-Rhin



44. Balle de match



45. Baratin Blues



46. The Bard's Tale


47. Barry Mc Guigan



48. Batalyx

# 576 logiciels au Tiltoscope

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGE | DIFFICULTÉ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. ABSURDITY | Cobra soft | Amstrad | Aventure aquatique | K7 | ★★★★ | — | — | ★★★ |
| 2. ABU SIMBEL PROFANATION | Gremlin graphics | Spectrum | Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★★★ |
| 3. ACCROCHE SYLLABES | Playjeux | Thomson | Educatif | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 4. ACE | Cascade | C 64 | Combat aérien | K7 | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 5. ACTION REFLEX | Mirrorsoft | Spectrum | Action | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 6. ADVENTURE CONSTRUCTION SET | Electronics Arts | C 64 | Aventure/Création d'aventure | Disquette | ★★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 7. ADVENTURE WRITER | Codewriter | C 64 Atari 800 | Générateur de jeu d'aventure | Disquette | — | — | — | — |
| 8. AEGIS ANIMATOR | Aegis Development | Amiga | Création d'animation | Disquette | ★★★★ | ★★★★★★ | — | ★★★★ |
| 9. AEGIS IMAGE | Aegis Development | Amiga | Création graphique | Disquette | ★★★★★ | — | — | ★★ |
| 10. AFFAIRE (L') | Infogrames | M.S.X. 2 | Aventure | Disquette | ★★★★★ | ★★★★★ | — | ★★★★ |
| 11. AFFAIRE EN OR (UNE) | Free Game Blot | Spectrum | Simulation de gestion | K7 | ★★★ | — | — | ★★★★ |
| 12. AFFAIRE SIDNEY (L') | Infogrames | Amstrad | Aventure | Disquette | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 13. AFFAIRE « VERA CRUZ » (L') | Infogrames | Amstrad | Aventure policière | K7 | ★★★★★ | — | — | ★★★ |
| 14. A.G.D. | Gameco | Thomson | Educatif | K7 | ★★★ | ★★★ | — | ★★ |
| 15. AIR ATTACK | Microid LO | Thomson | Simulateur de vol | K7 | ★★★★ | ★ | ★ | — |
| 16. ALIEN HIGHWAY | Vortex | Spectrum | Action | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 17. ALPHABET | Playjeux | Thomson | Apprentissage de l'alphabet | K7 | ★★ | — | — | ★★ |
| 18. ALTER EGO | Activision | Apple II | Jeu de rôle | Disquette | — | — | — | — |
| 19. ALTERNATE REALITY | Datasoft | Apple II | Jeu de rôle | Disquette | ★★★★ | — | — | ★★★★★ |
| 20. AMELIE MINUIT | Ere | Amstrad | Aventure/Action | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 21. AMERICAN CHALLENGE | Mindscape | Apple II | Simulation de régate | Disquette | ★★★ | ★★★ | — | ★★★ |
| 22. ANDROIDES | Infogrames | Thomson | Action | K7 | ★★ | ★★ | ★★ | — |
| 23. ANIMATIX | Infogrames | Thomson | Création d'animation | K7 | ★★★★ | ★★★★★★ | — | ★★★★★ |
| 24. ANIMATOR (THE) | Discovery | Amstrad | Création graphique/ Animation | K7 | ★★★ | ★★★★ | — | ★★★ |
| 25. APPRENTI SORCIER (L') | Amsoft | Amstrad | Aventure | K7 | ★★★ | — | ★★ | ★★★ |
| 26. ARC OF YESOD (THE) | Thor | Spectrum | Aventure/Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 27. ARCTICFOX | Electronics Arts | Amiga | Simulation/Action | Disquette | ★★★★★ | ★★★★★★ | — | ★★★ |
| 28. ARENA | Lothlorien | Spectrum | Wargame/Action | K7 | ★★★★ | ★★★★ | — | ★★★★ |
| 29. ARITHMEQUILLE | Playjeux | Thomson | Educatif | K7 | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★ |
| 30. ARTIST (THE) | Softechnics | Spectrum | Aide à la création graphique | K7 | selon vos possibilités | — | — | — |
| 31. ASHKERON | Mirrorsoft | Spectrum | Aventure | K7 | ★★★ | — | — | ★★★ |
| 32. ASTRO-COUPLE | Answare | Thomson | Astrologie | K7 | ★★ | — | — | ★★★ |
| 33. ASTROLOGIE | L'Espace bleu | Canon X 07, M.S.X. | Astrologie | K7 | ★★★★★ | — | — | ★★★★ |
| 34. ASTROLOGIE CHINOISE | Vifi-Nathan | Thomson, C 64 | Astrologie | K7 | ★★★★ | — | — | ★★ |
| 35. ASYLUM | All American Adventures | C 64 et 128, Atari 800, XL et XE | Aventure | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 36. ATARI SMASH HITS N° 4 | English Software | Atari 400, 800, XL et XE | Compilation | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 37. ATTENTAT | Rainbow Production | Amstrad | Aventure | Disquette | ★★★★ | ★★★★ | — | ★★★★★ |
| 38. AUTOMEC | Loriciels | Amstrad | Educatif mécanique | K7 | ★★★ | — | — | ★★★ |
| 39. BACKGAMMON | Sony | M.S.X. | Réflexion | Cartouche | ★★★★ | ★★★★ | — | ★★★ |
| 40. BACK TO THE FUTURE | Electric Dreams | C 64 | Action et réflexion | K7 | — | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 41. BAD MAX | Transoft | Amstrad, C 64 | Aventure | K7 | ★★ | — | — | ★★★★★ |
| 42. BAGNE DE NEPHARIA (LE) | France-Log | Amstrad | Aventure | Disquette | ★★★★ | — | ★★ | ★★★★ |
| 43. BALADE OUTRE-RHIN | Coktel Vision | Amstrad | Educatif allemand | K7 Disquette | ★★ | — | — | ★★★ |
| 44. BALLE DE MATCH | Psion | C 64, Spectrum, QL | Tennis | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| 45. BARATIN BLUES | Froggy Software | Apple II | Aventure | Disquette | ★★★★ | — | — | ★★★★ |
| 46. BARD'S TALE (THE) | Electronic Arts | C 64 | Aventure/Rôle | Disquette | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| 47. BARRY MC GUIGAN WORD CHAMPION | Activision | C 64 | Boxe | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 48. BATALYX | Llamasoft | C 64 | Action, son et graphisme | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★ |

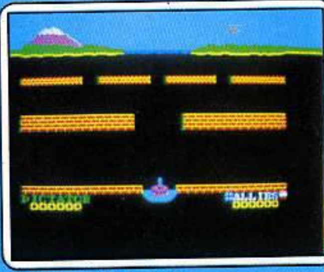
| INTÉRÊT | PRIX | TILT | RUBRIQUE | NOTRE COMMENTAIRE |
|---|---|---|---|---|
| ★★★★ | B | 30 | SOS | Encore une croisière qui tourne au désastre. Seul avec les cadavres du mousse et du capitaine, il s'agit de garder la tête froide et d'éviter les rats affamés... L'aventure est rapide, les graphismes colorés et précis, et l'humour toujours de la partie ! |
| ★★★★★ | B | 27 | TUB | A la suite d'un sort malencontreux, vous voici transformé en une sorte de globule à pattes. Pour rompre l'enchantement, vous devrez parvenir jusqu'à la chambre mortuaire. Mais la route est longue. Coordination et coup d'œil parfait exigés. |
| ★★★ | B | 32 | TUB | Ce logiciel éducatif propose aux enfants de CP et CE 1 une étude du mot, par enchaînement de syllabes. Sur quatre niveaux de difficulté, il s'agit de recréer un terme en réordonnant, à l'aide du crayon optique, un jeu de syllabes. Un travail simple, accompagné de petites animations ludiques. |
| ★★★★★★ | B | 31 | TUB | Ce simulateur de combat aérien séduira les passionnés de suspense et de sensations. Vous devez bombarder les unités ennemies au sol et éviter les attaques aériennes de l'adversaire. Une mission séduisante et pleine de réalisme, simple d'emploi mais difficile à souhait. |
| ★★★★ | B | 36 | TUB | Pauvre petite balle ne sachant que sauter, vous allez pourtant parcourir un vaste réseau de galeries semé d'embûches de toutes sortes. Un jeu sans prétention qui demeure correct et assez varié. |
| ★★★★★ | B | 28 | DOS | Sept aventures de difficulté croissante sont présentes sur la disquette, mais ce n'est pas là l'unique intérêt de ce logiciel. Vous pourrez créer vos propres histoires selon trois trames : aventure policière, donjons et dragons et aventure spatiale. |
| ★★★★ | D | 28 | DOS | Ce logiciel facilite un peu la création d'un jeu d'aventure complexe. Tous les éléments du scénario devront avoir été longuement pensés avant de commencer. La création est parfois fastidieuse et les possibilités d'erreur vastes. De plus, pas de graphisme ni de bruitage. |
| ★★★★★★ | G | 34 | TP | Vous générez des formes et des objets sur votre écran. Puis vous les déplacez. Enfin, vous décidez le sens, l'ampleur et le rythme du mouvement. Chaque animation prend place dans votre scénario. Un outil très souple qui ouvre de grandes possibilités, et d'un accès relativement facile. |
| ★★★★★★ | F | 36 | DOS | Utilise les énormes potentialités de la machine. Rend dessin et peinture plus simples qu'avec un crayon et du papier. Tout peut se modifier. Les fenêtres deviennent des brosses, effets de miroirs, couleurs redéfinissables. Rater une illustration est cruel : impossible d'accuser le programme ! |
| ★★★★★ | B | 36 | SOS | Premier logiciel pour M.S.X 2, il est réellement étonnant. Les graphismes sont fantastiques ; la gestion, par curseur et fenêtre, permet une grande souplesse. Le scénario, relativement original, est plein de surprises. Tout ceci démontre le potentiel, inexploité jusqu'ici, des M.S.X 2 |
| ★★★★★ | B | 32 | COD | Vous incarnez le P.D.G. de l'Apple Cie. Votre but : inonder le marché de votre compote. Mais il faut prendre les bonnes décisions en temps et en heure, et savoir parer à toutes les catastrophes. Un bon jeu, assez complet. |
| ★★★★★ | B | 36 | SOS | Incarnant un officier de police judiciaire, vous devez trouver l'assassin de M. Sidney. Intrigue épaisse et atmosphère « polar » sont au rendez-vous. Pour ne rien gâcher : réalisation de très grande qualité, présentation réaliste, etc. Bref, tous les éléments d'un best-seller potentiel. |
| ★★★★ | B | 30 | SOS | Le cadavre gît à vos pieds. Une vision « loupe » vous permet d'observer les moindres indices avec précision pour entamer l'enquête avec logique et perspicacité. Un logiciel réaliste qui donne le frisson... Le monde sordide de la prostitution sera votre terrain de manœuvre. |
| ★★★ | B | 30 | TUB | Ce nouveau langage ressemble au Logo. Pour les novices, il est possible de commander le déplacement d'un mobile, de comprendre les « boucles » d'un listing et d'assimiler la logique nécessaire à tout ce travail. L'ensemble est efficace mais d'un emploi très limité. |
| ★★★ | B | 29 | TUB | Une idée originale pour un logiciel de combat aérien qui permet de voir l'ennemi de l'intérieur de chaque avion. Mais le simulateur, réduit à sa plus simple expression, manque de réalisme et les bruitages sont par trop indigents. |
| ★★★★ | A | 34 | TUB | Vous guidez votre Vorton sur la longue route qui mène jusqu'à l'ordinateur principal. Nombre d'ennemis vont tenter de vous barrer le passage. Un jeu au graphisme et à l'animation corrects mais dont l'action ne change guère de la version précédente. |
| ★★★ | A | 30 | KID'S | Destiné à apprendre l'alphabet aux enfants, ce logiciel leur permet de s'exercer seul à le réciter, dans l'ordre ou le désordre, à classer des mots pour apprendre à se servir du dictionnaire... Utile, mais de pédagogie plutôt sommaire. |
| ★★★★★★ | E | 31 | SOS | Vous participez à la constitution progressive d'un personnage et de son caractère et cela depuis la plus tendre enfance jusqu'au moment de sa mort. Un logiciel aux possibilités quasi-inépuisables et d'une originalité totale. |
| ★★★★★ | F | 33 | DOS | Kidnappé par un vaisseau spatial, vous vous retrouvez dans une ville peu hospitalière dont vous cherchez à vous échapper. Un excellent jeu de rôle, au thème nouveau, doté d'un meilleur graphisme que la plupart des jeux de ce type, et qui doit avoir des développements futurs. |
| ★★★★ | B | 30 | DOS | Cette pauvre secrétaire a égaré un dossier très important. Pour le retrouver, elle parcourt deux cent vingt-quatre bureaux et cent douze couloirs ! Une aventure pleine d'action qui souffre seulement de la monotonie du paysage. Pour le reste, il suffit de dresser un plan des lieux... |
| ★★★★★ | E | 34 | TUB | A bord de votre bateau à moteur ou de votre voilier, sept régates vous attendent. Les conditions de navigation sont assez bien recréées. Pour les novices, le mode d'emploi donne toutes les bases nécessaires. Par contre, les marins seront brimés par l'absence de tactique élaborée. |
| ★★★ | B | 28 | DOS | Ce jeu est une copie conforme de Lode Runner (avec un graphisme néanmoins inférieur). Grâce à l'utilitaire de création de salles, simple d'emploi, vous serez à même de disposer à votre gré briques, échelles et cordes. |
| ★★★★ | C | 28 | TUB | Outil d'animation performant mais ardu. Le travail de remplissage au point par point de dessins allant jusqu'à 54 lignes par huit colonnes sur treize, vous permettra d'animer 50 images. La vitesse d'affichage atteint 25 images par seconde, réutilisables dans un programme Basic. |
| ★★★★ | F | 35 | TP | Vous réalisez plusieurs dessins comportant le même nombre de traits. Le logiciel génère les images intermédiaires (permettant de passer de l'un à l'autre de vos dessins). L'effet d'animation « trait à trait » est ensuite obtenu par l'affichage en séquence de l'ensemble des images. |
| ★★★ | A | 27 | SOS | Modeste berger, vous quittez vos brebis pour vous recycler dans la profession de mage. Avant d'accéder aux secrets de la magie noire, vous devrez affronter un loup sanguinaire sans avoir le droit de le massacrer (un peu frustrant !) D'un intérêt très moyen, mais un prix avantageux. |
| ★★★★ | B | 30 | TUB | Pour sauver la Terre, vous vous enfoncez dans les multiples cavernes d'Ariat et récupérez les cristaux, en dépit des créatures hostiles et autres robots. Un thème classique mais la réalisation de qualité apporte un grand plaisir de jeu. |
| ★★★★★ | D | 35 | TUB | Un char de combat adapté aux dures conditions du Pôle Sud va tenter de détruire le centre nerveux des envahisseurs qui transforment l'atmosphère terrestre en poison. Tous vos mouvements sont ralentis par la neige, en une belle simulation en 3D. Les chars, avions, radars de l'ennemi veillent. Courage ! |
| ★★★★★ | B | 31 | TUB | Vous vous retrouvez dans un vaste champ clos, lieu de duel à mort entre votre bataillon de six chars et celui de l'adversaire. Lorsque deux chars ennemis se trouvent à proximité, un jeu style arcade en règle l'issue. Un bon logiciel très prenant. |
| ★★★ | B | 32 | KID'S | Le calcul mental et l'arithmétique à la portée de tous... Les opérations s'appuient sur un graphisme précis et logique. On aborde simultanément la soustraction, les notions d'ensemble et de base, avec efficacité. L'animation reste quand même très scolaire. |
| ★★★★★★ | B | 27 | TP | Un excellent programme d'aide à la création graphique, qui étonne par ses capacités prodigieuses pour cette machine, et très simple d'utilisation. Il débouche même sur l'animation grâce à la génération de caractères et leur défilement rapide. |
| ★★★★ | B | 27 | SOS | Noble chevalier, vous devrez parcourir le château du sorcier et reprendre cinq objets qu'il a dérobé. L'aventure est intéressante mais les graphismes taillés à la hache sont trop succincts. |
| ★★★ | B | 27 | CHA | Je t'aime... moi non plus. C'est le moment de vérité pour le couple avec cette angoissante question : mon thème (astral) est-il compatible avec le sien ? Pour faire rimer romantique et informatique en s'amusant. |
| ★★★★★ | F | 27 | CHA | Avec une date et une heure de naissance précises, ce logiciel vous sort le grand jeu : thème natal, révolution solaire et lunaire (pour l'année), transits, thèmes relationnels... Fiable, sérieux, riche de possibilités, bref un vrai bonheur d'astrophiles. |
| ★★★★ | n.c. | 27 | CHA | Jouez les Madame Soleil à l'orientale avec le Yi-King, version chinoise de notre horoscope. Le programme, très travaillé, rend les oracles avec le sérieux d'un moine initié. Un jeu de société original et instructif. |
| ★★★★★ | A | 32 | SOS | Une aventure de fou... Enfermé dans un asile, votre « bon sens » vous guidera peut-être vers la sortie ! Cette aventure graphique, épaulée par un graphisme 3D simple mais précis, est un véritable casse-tête. Un vocabulaire varié, une ambiance plus qu'étrange pour de grandes émotions ! |
| ★★★ | B | 32 | COD | Quatre logiciels pour le prix d'un... La rentabilité de l'ensemble tient surtout à la présence de *Chop Suey*, un logiciel de karaté surprenant. Pour le reste, *Fire Chef*, *Hi Jack* et *Kissin'Kousins*, l'action reste classique, sans plus ! |
| ★★★★ | B | 33 | SOS | Le but est simple : désamorcer une bombe dans une ambassade. Mais, il faut y arriver en un temps limité. Le scénario tient bien la route, la réalisation aussi : des graphismes honorables, une animation correcte et une analyse syntaxique de qualité. Un cocktail explosif, non ? |
| ★★★ | B | 31 | KID'S | Le sujet abordé par *Automec* ne manque pas d'originalité : la mécanique automobile intéresse peu le monde des éducatifs. La présentation est agréable mais l'imagination fait un peu défaut à ce logiciel : le questionnaire à choix multiples n'est tout de même pas le *nec plus ultra* de la pédagogie. |
| ★★★★★ | D | 34 | DOS | Servie par un graphisme au-dessus de tout soupçon, cette version d'un jeu sorti de la nuit des temps a de quoi séduire. Une brochure traduite en français expose clairement les règles. Vous pourrez vous confronter à votre ordinateur ou à un partenaire en chair et en os. |
| ★★★ | B | 30 | TUB | Inspiré du film du même nom, ce logiciel n'est qu'une pâle réplique des aventures de Marty. Cinq personnages parcourent une rue commerçante. Marty doit percer le secret de son existence en interrogeant ses compagnons sans tomber sous les coups de l'ennemi. |
| ★★★★ | B | 27 | TUB | Pour son premier jeu, Transoft n'a pas fait dans la dentelle : un héros bête et méchant, Bad Max, qui s'en prend à tous les « dégénérés ». Avec une nouveauté, « l'anaglyphe », un procédé qui permet de créer une illusion de relief. Cela n'excuse pas la pauvreté du graphisme ! |
| ★★★ | B | 29 | SOS | Epopée fleuve, casse-tête pour l'imagination. Saurez-vous échapper à la prison du méchant Denis de Kharn ? Tous ceux qui aiment les histoires au départ alambiqué seront comblés. |
| ★★ | B(K7) C (Disq) | 35 | KID'S | Bande sonore, illustrations, dictionnaires, exercices de grammaire, intermède ludique... La liste des ingrédients est alléchante. Cela ne suffit pas à racheter de nombreuses faiblesses pédagogiques... Sans le génie d'un grand chef, la meilleure des recettes n'est que ragoût ! |
| ★★★★★★ | n.c. | 31 | CHA | ...alias *Match Point* sur *Commodore*, et *Super Tennis* pour *MO 5* et *TO7/70*. Tilt d'Or 1984, *Balle de Match* conserve sa première place grâce au réalisme subtil de son jeu. On approche ici la perfection, sauf en ce qui concerne le graphisme dans les versions *Spectrum* et *Thomson*. |
| ★★★★ | B | 31 | SOS | L'approvisionnement en eau de la capitale est menacé. Vous décidez de relever le défi et de trouver le fin mot de l'histoire. Du parvis de Notre-Dame au Quai des Orfèvres, en passant par les catacombes, bien des embûches vous attendent. |
| ★★★★★ | C | 33 | DOS | Six personnages partent à la recherche du « Bien », dans un royaume condamné à la décadence depuis bien longtemps. Ce superbe jeu de rôle allie graphisme de haut niveau, animations et richesse du scénario pour le bonheur des aventuriers de la nuit blanche... Une quête difficile, très longue, mais savoureuse ! |
| ★★★★ | B | 28 | CHA | Poids plumes ou poids lourds, personne n'est épargné. Si les combats sont plus que mouvementés, c'est encore du choix de votre athlète que dépend le plus votre succès. Un logiciel complexe et varié, soutenu par une animation au punch puissant... |
| ★★★ | B | 29 | TUB | Un jeu d'action étonnant qui vous invite à combattre d'étranges créatures dans un contexte graphique très recherché. Dans les cinq étapes de votre épopée, vous devrez par exemple anéantir des « dromadoïdes » ou encore immobiliser d'étranges sphères lumineuses... |

# 576 logiciels au Tiltoscope


49. Batman

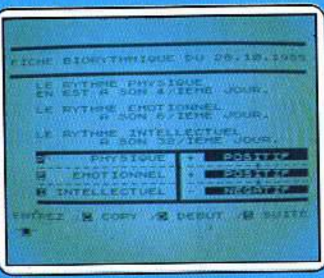

50. Battle of the Planets


51. La B.D. c'est facile


52. Beach Head II


53. Biggles

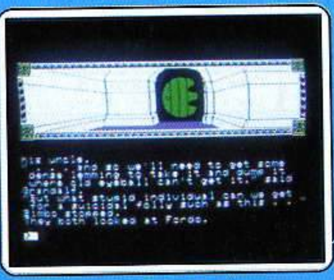

54. Billy la Banlieue


55. Biorythmes

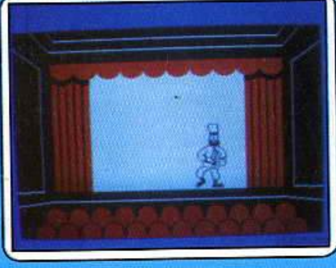

56. BJ the Return


57. Blackwyche


58. Blitz


59. The Boggit Bored II


60. La Boîte à Puces

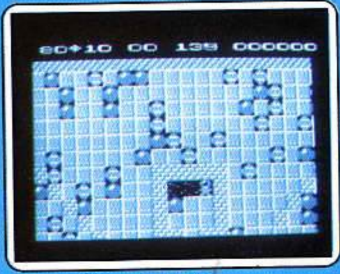

61. Bolchoï



62. Bomb Jack


63. Bored of the Ring


64. Borrowed Time


65. Boulder Dash III



66. Bounces


67. Bounder et Metabolis

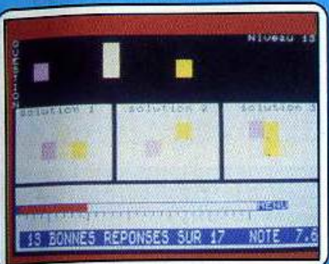

68. Bounty Bob Strikes Back


69. Boxing


70. Brataccas


71. Breakthrough in the Ardennes


72. Brian Bloodaxe




73. Bric à Brac



74. Bridge



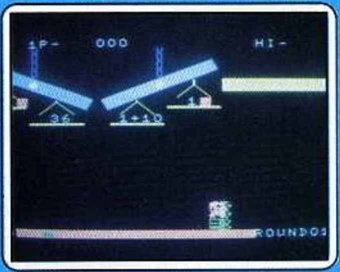
75. Bridge




76. Bridge 4.0



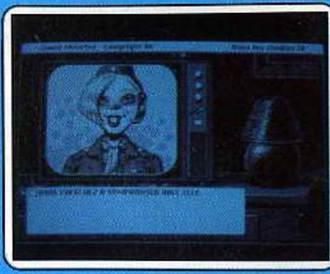
77. Bump'n Jump



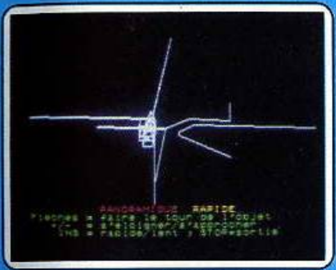

78. Calcul



79. Calixto Island



80. Canal Meurtre



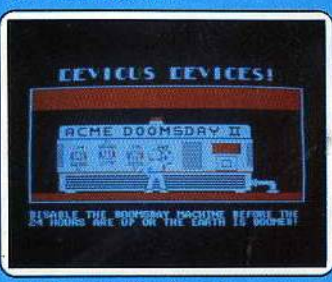

81. Cao



82. Cap sur Dakar




83. Cap sur l'aluminium




84. Captain Goodnight



85. Carte d'Europe



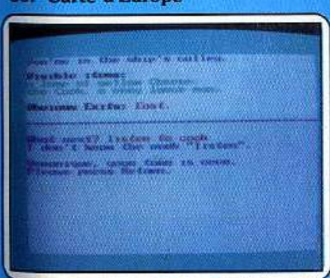
86. Cartoon Maker




87. The Castles of Doctor Creep



88. Cauldron



89. The Causes of Chaos

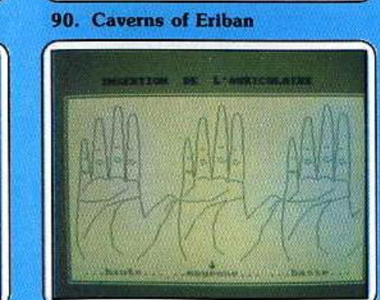
90. Caverns of Eriban



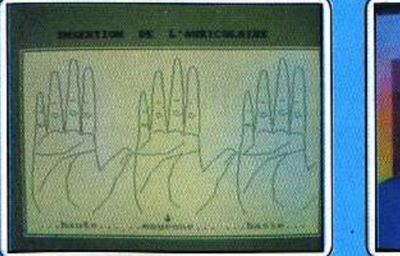
91. Chessmaster 2000




92. Chimera

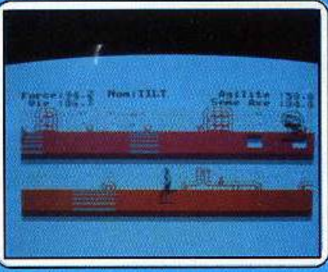


93. Chipwits



94. Chirologie

95. Chop Suey



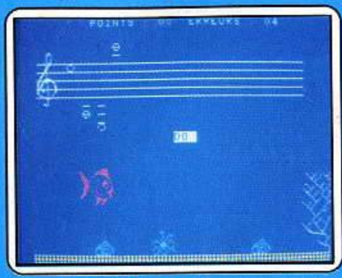
96. Le Cinquième Axe

# 576 logiciels au Tiltoscope

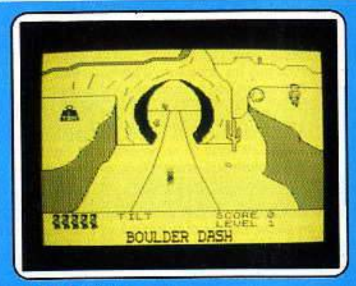
| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGE | DIFFICULTÉ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 49. BATMAN | Ocean | Amstrad, Spectrum, C 64/128 | Aventure/Action | K7 Disquette | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 50. BATTLE OF THE PLANETS | Mikro-Gen | Spectrum | Action/Stratégie | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 51. B. D. C'EST FACILE (LA) | Playjeux | Thomson | Educatif | K7 | ★★★★ | – | – | ★★★★ |
| 52. BEACH HEAD II | Acces US Gold | C 64 | Action | Disquette | ★★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★ |
| 53. BIGGLES | Mirrorsoft | Spectrum | Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 54. BILLY LA BANLIEUE | Loriciels | Amstrad | Action | K7 Disquette | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| 55. BIORYTHMES | Direco International | ZX 81 + 16 K | Connaissance de soi | K7 | ★★★ | – | – | ★★★ |
| 56. BJ THE RETURN | Eidersoft | Q.L. | Action | K7 | ★★★ | ★★ | ★ | ★★★ |
| 57. BLACKWYCHE | Ultimate | C 64 | Aventure/Action | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| 58. BLITZ | F.I.L. | Thomson | Echecs | Cartouche | ★★★ | – | – | – |
| 59. BOGGIT, BORED II (THE) | C.R.L. | C 64 | Parodie | K7 | ★★ | – | – | ★★★★ |
| 60. BOITE A PUCES (LA) | Vifi Nathan | Apple II | Educatif logique | Disquette | ★★ | – | – | ★★ |
| 61. BOLCHOI | Coktel Vision | Thomson | Animation musicale | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★ |
| 62. BOMB JACK | Elite | Spectrum | Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 63. BORED OF THE RING | Schneider | Amstrad | Aventure | K7 | ★★★ | – | – | ★★★★ |
| 64. BORROWED TIME | Activision | Apple II | Aventure | Disquette | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 65. BOULDER DASH III | First Star | C 64 | Action | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 66. BOUNCES | Beyond | C 64 et 128 | Action/Réflexe | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 67. BOUNDER ET METABOLIS | Gremlin Graphics | C 64 et 128 | Action/Adresse | Disquette | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 68. BOUNTY BOB STRIKES BACK | Big Five | Spectrum | Action | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 69. BOXING | Konami | M.S.X. | Boxe | Cartouche | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 70. BRATACCAS | Mindscape | 520 ST, Macintosh | Aventure | Disquette | ★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★ | – |
| 71. BREAKTHROUGH IN THE ARDENNES | S.S.I. | Apple II | Wargame | Disquette | ★★★ | – | – | ★★★★★ |
| 72. BRIAN BLOODAXE | The Edge | C 64 et Amstrad | Action/Echelle | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 73. BRIC A BRAC | Edimicro | Thomson | Educatif logique | K7 | ★★ | – | – | ★ |
| 74. BRIDGE | Atari | Atari 2600 | Jeu de cartes | Cartouche | ★★ | – | – | ★★ |
| 75. BRIDGE | Nice Ideas | M.S.X. et C 64 | Jeu de cartes | K7 Disquette | ★★★★ | – | – | ★★★ |
| 76. BRIDGE 4.0 | Artwork | Apple II | Jeu de cartes | Disquette | – | – | – | – |
| 77. BUMP'N JUMP | Coleco | Console Coleco et Adam | Course automobile | Cartouche | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 78. CALCUL | Konami | M.S.X. | Educatif/ Mathématiques | Cartouche | ★★★ | ★★★ | – | ★★★ |
| 79. CALIXTO ISLAND | Microdeal | IBM PC, XT et compatibles | Aventure graphique | Disquette | ★★★★ | ★★★ | – | ★★★★ |
| 80. CANAL MEURTRE | Froggy Software | Macintosh | Aventure policière | Disquette | ★★★★★★ | – | – | ★★★★★ |
| 81. CAO | Loriciels | Thomson | CAO | K7 | – | – | – | ★★ |
| 82. CAP SUR DAKAR | Coktel Vision | Amstrad | Rallye | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 83. CAP SUR L'ALUMINIUM | Coktel Vision | Thomson | Educatif | K7 | ★★★★ | – | – | ★★★ |
| 84. CAPTAIN GOODNIGHT | Broderbund | Apple II | Action | Disquette | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 85. CARTE D'EUROPE | Vifi-Nathan | Thomson | Educatif géographie | K7 | ★★★★ | – | – | ★★★ |
| 86. CARTOON MAKER | Free Game Blot | Thomson | Création d'animation | K7 | ★★★ | ★★★★ | – | ★★ |
| 87. CASTLES OF DOCTOR CREEP (THE) | Ariolasoft | C 64 | Aventure/Action | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 88. CAULDRON | Palace Software | Amstrad, C 64 | Aventure/Action | K7 Disquette | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 89. CAUSES OF CHAOS (THE) | C.R.L. | C 64 | Avent. multi-joueurs | K7 | – | – | – | – |
| 90. CAVERNS OF ERIBAN | Firebird | C 64 | Guerre spatiale | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 91. CHESSMASTER 2000 | Country Software | Apple II | Echecs | Disquette | ★★★★★ | – | – | – |
| 92. CHIMERA | Firebird | Atari 800 et 800 XL | Action et Stratégie | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 93. CHIPWITS | Epyx | C 64 | Programmation de robots | Disquette | ★★★ | ★★★ | ★★★ | – |
| 94. CHIROLOGIE | Ere informatique | Amstrad | Connaissance de soi | K7 | ★★★★ | – | – | ★★★ |
| 95. CHOP SUEY | Norman's Band | Atari 130 XE, 400 et 800 | Arts martiaux | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★ |
| 96. CINQUIEME AXE (LE) | Loriciels | Thomson | Arcade | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★ |

| INTÉRÊT | PRIX | TILT | RUBRIQUE | NOTRE COMMENTAIRE |
|---|---|---|---|---|
| ★★★★★ | A/B | 33 | TUB | Facile à manier, mais complexe dans son déroulement, ce programme est réellement réussi. Les commandes précises permettent de diriger le super-héros afin de lutter contre les super-vilains qui traînent dans tous les coins. Oui, je sais ! Le scénario est débile, mais c'est très bien quand même. |
| ★★★★ | B | 30 | TUB | Protéger les cinq planètes du système solaire des attaques des vaisseaux de Zoltar n'est guère chose aisée. Un jeu de Startrek classique, qui se distingue par ses possibilités étendues et l'utilisation judicieuse de vecteurs graphiques. |
| ★★★★ | B | 32 | KID'S | On plante son décor, on donne vie aux personnages pour écrire par la suite des « bulles » de texte, des légendes. Un thème original qui bénéficie des classiques fonctions « gomme » ou « remplissage ». Dommage que le crayon optique soit si peu pratique à manier pour les plus jeunes ! |
| ★★★★★ | B | 27 | TUB | La suite de *Beach Head* premier du nom ne décevra pas les amateurs d'hémoglobine : combats d'hélicoptères, mitrailleuse qui crache la mort, tout cela pour délivrer les prisonniers d'un ignoble dictateur. Côté technique, c'est la perfection, avec une mention spéciale pour l'animation sonore. |
| ★★★★★ | B | 34 | TUB | Notre héros Biggles a pour mission de détruire la toute nouvelle arme des ennemis : un canon à ultrasons. Il vous faut franchir avec succès de nombreuses étapes différentes pour y parvenir. Un difficile jeu d'action très varié. |
| ★★★★★ | B | 34 | TUB | Graphisme de qualité, animation ultra-rapide sont les points forts de ce programme. Seul le nom est un peu « faiblard », mais c'est un des défauts de l'Amstrad. Les commandes précises font que l'agrément de jeu est très grand. |
| ★★★★ | B | 27 | CHA | Calculez votre biorythme en deux temps trois mouvements grâce à ce logiciel (les calculs à la main sont quasi impossibles). Pour tout savoir sur votre cycle physique, émotionnel et intellectuel, autrement dit les jours « avec » et les jours « sans ». |
| ★★★ | C | 30 | TUB | Votre but : parcourir les différentes cavernes de ce vaste monde et y récupérer tous les « miracles » qui s'y trouvent. Un jeu style Manic Miner qui pèche par une animation et un bruitage des plus médiocres. |
| ★★★★ | B | 27 | TUB | Lorsque l'on pose le pied sur un navire abandonné au fin fond de l'océan, il faut s'attendre au pire… Bientôt assailli par quelques fantômes ou boulets de canon, notre valeureux aventurier va devoir résoudre l'énigme du navire. Une animation et des graphismes très agréables. |
| ★★★★ | E | 29 | TUB | Ce jeu d'échecs offre un certain nombre de facilités bien agréables. Par contre le graphisme n'est que moyen. Quant au jeu lui-même, il pèche par une absence quasi complète de stratégie et une fragilité face aux attaques à la découverte. |
| ★★★★★ | B | 35 | SOS | Un programme, parodie du « Seigneur des anneaux », qui enchantera les irréductibles de la trilogie. Tous les éléments sont, ici, déformés et caricaturés. Les dialogues, en anglais, et les descriptions très riches en humour british feront oublier la pauvreté des graphismes. |
| ★★★ | B | 31 | KID'S | Double objectif pour ce logiciel destiné aux enfants d'au moins neuf ans : développer l'esprit logique et initier aux circuits électroniques. Pour cela, il faut construire des « machines » à partir de composants électriques. La démarche est intéressante malgré une réalisation qui date un peu. |
| ★★★ | B | 28 | TUB | Chorégraphie et dessin animé se mêlent ici pour la mise en place de votre micro-show ! Sur la scène, votre personnage va enchaîner tout une série de mouvements, choisis parmi une dizaine de pas de danse. Si l'animation est convaihcante, l'ensemble reste tout de même d'un emploi restreint… |
| ★★★★ | A | 32 | TUB | Un mystérieux terroriste a déposé des bombes près des principaux sites historiques. Sautant de-ci de-là, vous devez les récupérer toutes avant qu'elles n'explosent. Un logiciel sympathique en dépit de la simplicité de l'action. |
| ★★★ | A | 34 | SOS | Parodie burlesque du superbe « Seigneur des Anneaux », vous incarnez ici Fordo, ami fidèle de Bimbo the boggit ! La quête que vous allez mener est classique, drôle parfois, et en tout cas relativement longue et difficile. Le dialogue admis par l'ordinateur reste malheureusement à découvrir… |
| ★★★★★ | F | 30 | DOS | Cette dernière enquête est cêrtainement la plus importante de votre longue carrière de détective, car cette fois, il y va de votre vie ! Un bon jeu d'aventure, au scénario solide et aux dialogues faciles. |
| ★★★★ | B | 33 | TUB | Troisième version de ce fameux logiciel. A la recherche des blocs de diamant, Rockford creuse, creuse, et creuse encore… La subtilité du scénario et du maniement de *Boulder Dash* a de quoi combler les blasés de l'arcade. Un logiciel dont on ne se lasse pas ! |
| ★★★★ | B | 34 | TUB | Ce sport futuriste met entre vos mains un « tube de renvoi » et une balle de slugdomium ! Vous devez récupérer la balle dans le tube, la renvoyer sur l'adversaire. Un jeu original qui est très séduisant dans le mode deux joueurs… |
| ★★★★ | B | 33 | TUB | La balle de tennis rebondit sur les passerelles, évite le trou noir pour ne pas retomber sur l'insecte affamé… Un thème très original qui bénéficie d'un graphisme 3D du meilleur effet. L'ensemble est aussi surprenant que difficile. Le deuxième titre, *Métabolis*, est un programme sans prétention. |
| ★★★ | A | 29 | CDO | Sautant en tous sens, notre héros se doit de récupérer les objets importants de chaque tableau. Les graphismes et l'animation sont corrects mais l'originalité n'est pas au rendez-vous. A réserver aux amateurs de sauts en tous genres. |
| ★★★★ | C | 30 | TUB | Un des premiers logiciels de boxe efficaces, disponible sur M.S.X. Le jeu de jambes est très réaliste, les attaques et défenses relativement bonnes, bref, de quoi séduire les sportifs en mal d'action. Seul le graphisme laisse quelque peu à désirer… |
| ★★★★★ | D | 31 | SOS | Une aventure/action bien classique mais qui bénéficie d'un contexte graphique et sonore de tout premier ordre. Sur *Brataccas*, un astéroïde plein de danger, vous devrez interroger, tuer, poursuivre, fuir et bien sûr ramasser tout ce qui traîne. Une animation géniale due au *520 ST*. |
| ★★★★★ | F | 28 | TUB | Le 16 décembre 1944, les Allemands ont déclenché une vaste offensive en direction de l'ouest pour traverser la Meuse dans les Ardennes, rejoindre Antwerp et isoler ainsi plusieurs divisions alliées. Parviendrez-vous à les arrêter ? Un wargame classique et bien réalisé. |
| ★★★ | B | 27 | COD | Ce logiciel d'arcade propose de multiples tableaux où vous devrez affronter les pièges les plus raffinés. De l'électrocution au rayon laser, l'action ne laisse aucun répit. Si les graphismes et animations sont classiques, le nombre des tableaux présentés reste convaincant. |
| ★ | B | 34 | KID'S | Replacer dans l'ordre logique des carrés et des rectangles multicolores, sans l'ombre d'une animation pour égayer l'exercice, même à quatre ans ça a vite fait de lasser… A sept ans n'en parlons pas. Quand on pense que c'est justement l'heure de Winnie l'Ourson à la télé ! |
| ★★★ | B | 30 | CHA | La console Atari joue au bridge. Pas de superbes graphismes, un jeu de cartes plus que dénudé et pourtant, une partie agréable puisque très maniable et réaliste. Une option « éducative » vous permettra de travailler votre technique en vue de tournois futurs. |
| ★★★★ | C | 30 | CHA | Sérieux, efficace, ce bridge est une réussite. Sur un graphisme clair, la partie reste très proche de la réalité. Choix des techniques, force des différentes équipes, il est possible d'adapter le jeu selon vos goûts et vos capacités pour finalement jouer à un niveau très honorable. |
| ★★★★★ | E | 35 | TUB | Ce logiciel est un véritable jeu et non un simple cours de bridge. Les donnes sont choisies aléatoirement, ce qui garantit la variété. Le programme joue très correctement en défense mais se montre un peu plus borné en attaque. |
| ★★★ | D | 32 | DOS | Loin du réalisme des courses classiques, *Bump'n Jump* vous invite à courir un rallye automobile dénué de scrupule. Slaloms et sauts d'obstacle sont au programme avec, en outre, le devoir d'éliminer vos concurrents. Cette cartouche utilise le module turbo-drive de la console Coléco. |
| ★★★★★ | C | 27 | KID'S | Pour mener à bon port le train que vous conduisez, il vous faudra calculer plus vite que votre ombre… Un heureux mariage entre jeu d'action et calcul mental pour ce logiciel prenant : bonne gradation des difficultés et facilité d'emploi garantie par la présentation en cartouche. |
| ★★★★ | C | 31 | SOS | Cette aventure graphique vous fera voir du pays. Du laboratoire secret d'un savant au chaud soleil des tropiques, vos ennemis seront multiples. D'un usage facilité par les quelques touches de vocabulaire rapide, Calixto Island aurait tout de même supporté un soupçon de bruitage… |
| ★★★★★ | B | 35 | SOS | Vous vous retrouvez dans la peau d'un détective privé envoyé par l'agence Blondel sur les lieux du crime afin d'élucider le mystère de la mort d'un animateur de la célèbre chaîne de télévision privée : Canal Q. Un graphisme extraordinaire pour une mission extrêmement délicate. |
| ★★★★ | D | 30 | TP | Malgré la taille réduite de sa mémoire, le *MO 5* vous permet de représenter des mobiles en 3D. Cent cinquante « nœuds » rendent possible la conception de formes diverses, soit directement sur l'écran, soit par la frappe de coordonnées. Intéressant bien que d'un usage assez limité. |
| ★★★ | B | 30 | TUB | Un rallye dans le désert qui reprend le thème de *Raids sur Ténéré* en y apportant quelques améliorations. Dans un graphisme sans prétention, la course reste classique et quelque peu lassante. On aurait bien voulu combattre d'autres concurrents pour s'y sentir moins seul ! |
| ★★★ | C | 35 | KID'S | Le sujet, très pointu, limite un peu l'intérêt de cette réalisation. Les efforts semblent avoir surtout porté sur le graphisme : l'ensemble est agréable à voir, moins cohérent sur le plan pédagogique. Vous saurez tout des zones d'extraction et des utilisations de l'aluminium, presque rien sur sa technologie. |
| ★★★★ | F | 27 | TUB | Pour sauver le monde libre, vous devez à tout prix parvenir jusqu'au laboratoire du Dr Peutêtre. Différents obstacles vont vous barrer la route, depuis les escadrilles ennemies, jusqu'aux monstres sanguinaires, en passant par les robots et autres bagatelles. |
| ★★★ | B | 28 | KID'S | Savoirs traditionnels et méthodes modernes vont parfois bien ensemble. Ainsi, ce logiciel propose, comme du temps de nos aïeux, d'apprendre villes, rivières et mers. Rien de très nouveau mais l'ensemble est bien réalisé et, après tout, il n'est pas superflu de distinguer la Loire du Rhône ! |
| ★★★★ | B | 18 | TUB | L'animation à portée de tous, pour des résultats limités. Choisissez si possible le support disquette pour éviter les manipulations. Quinze couleurs. La notice aurait gagné à être plus complète, car le programme serait devenu très facile à utiliser. |
| ★★★ | B | 33 | TUB | Deux aventuriers luttent côte à côte contre le sinistre docteur Creep. Les treize châteaux de ce savant fou vous proposent environ deux cents tableaux de jeu. Trappes secrètes ou rayons de la mort, l'action reste classique et bénéficie d'un graphisme convenable. |
| ★★★★★★ | B | 30 | DOS | …ou *Cauldron II*, soit une multitude de salles qui défilent dans un scrolling efficace. Plaisir garanti pour les sorcières volontaires, un logiciel qui vieillit bien et surpasse sans difficulté bon nombre de programmes plus récents. |
| ★★★★ | B | 30 | SOS | Cette lutte contre le sinistre comte Vladimir admet jusqu'à six joueurs. Une aventure uniquement textuelle où il s'agit une fois de plus de collecter le maximum d'indices, et donc de parcourir le royaume de A à Z. C'est de la concurrence entre les différents joueurs que naîtra l'intérêt. |
| ★★★ | A | 27 | COD | Un vaisseau spatial aussi à l'aise dans les airs que sous la terre. L'astronef fait ses réserves en surface pour ensuite approvisionner la mine. Une action bien ficelée mais classique, trop classique. Pour les amateurs de guerre spatiale et jeu de mines. |
| ★★★★★★ | F | 34 | TUB | Cet excellent programme d'échecs propose une visualisation en deux ou trois dimensions (un peu confuse cependant). Les options de jeu sont assez complètes. Quant à la force du programme, elle est suffisante pour tenir en haleine jusqu'à des joueurs de club. |
| ★★★★ | B | 30 | TUB | Inutile de vous hasarder dans ce labyrinthe… C'est votre robot radioguidé qui va, pour vous, partir à l'aventure. Son maniement se commande au joystick. Difficile cependant de se mouvoir avec rapidité dans d'aussi étroits couloirs. Parviendrez-vous à détruire la centrale ? |
| ★★★★ | B | 28 | DOS | Ce logiciel sophistiqué vous permet de créer des robots dotés de caractéristiques « psychologiques » à déterminer selon votre humeur. Votre créature pourra ensuite tester ses capacités dans huit aventures différentes. Vous serez malheureusement cantonné dans un rôle d'observateur. |
| ★★★★ | B | 27 | CHA | Montre-moi ta main, je te dirai qui tu es. L'étude de vos lignes de la main vous donnera peut-être la clef de votre psychologie et de votre comportement. Un logiciel bien illustré, savant, qui se prend un peu trop au sérieux. |
| ★★★ | B | 30 | TUB | Les arts martiaux ont envahi nos écrans… *Chop Suey* propose quatre possibilités de frappe dont un seul coup de poing. L'action est rapide, précise et la portance des coups permet de mettre au point des enchaînements efficaces. Un regret cependant : le bruitage est fort peu réaliste. |
| ★★★★ | B | 27 | TUB | En l'an 2410, la machine à voyager du calamiteux professeur Gern B Dick a explosé, dispersant dans dix espaces-temps les reliques des siècles passés et déréglant tout l'univers. A vous de sauver la planète avec ce logiciel hautement sophistiqué (parfois trop) et à l'animation superbe. |

# 576 logiciels au Tiltoscope



97. La Clé des sons




98. Cliff Hanger



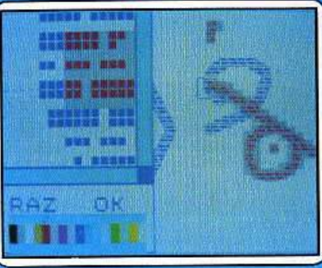
99. Codename Mat II



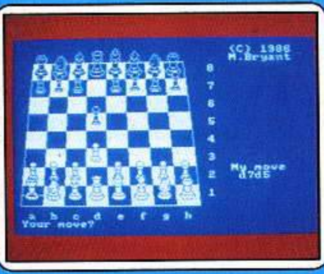

100. Cogi-Orthographe CE/CM



101. Coliseum



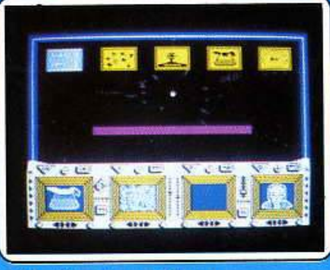

102. Colorpaint




103. Colossus Chess 4



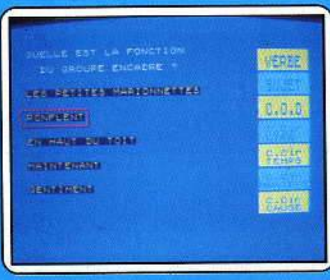
104. Colourspace



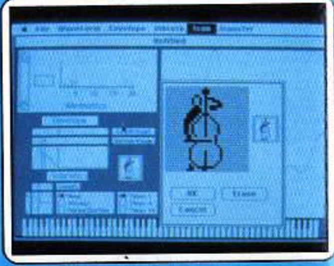
105. The Comet Game



106. Commando



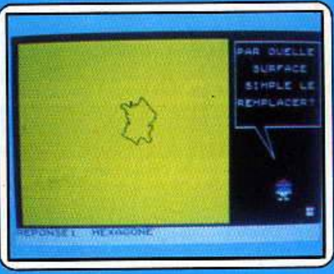

107. Comme vous avez...



108. Concertware



109. Confusion




110. Construire l'Europe



111. Contamination




112. Les Contes de Monte Crypto



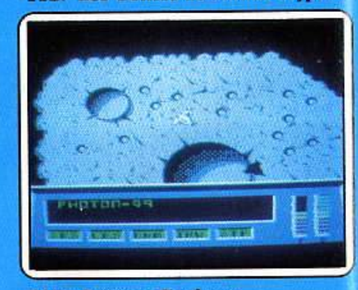

113. Contrôle aérien



114. Cosmic Wartoad



115. Cosmos



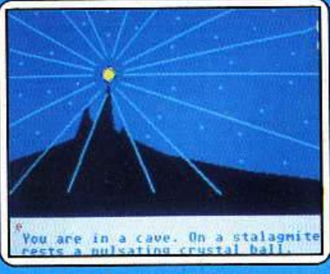
116. Cosmos Explorer




117. Crafton et Xunk




118. Cregraphic

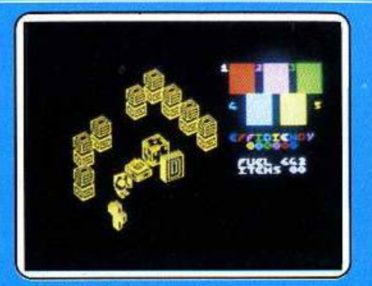



119. The Crimson Crown



120. Critical Mass


121. Crystann

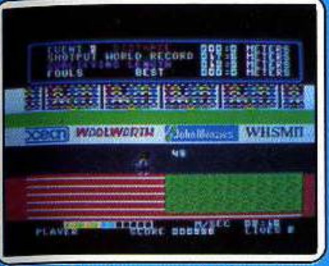

122. Cylu



123. Cyrus 2 Chess

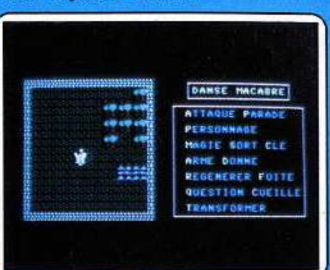


124. Dadi's Guitar

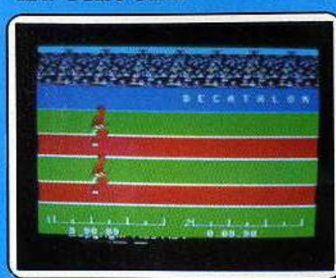


125. Daley Thompson's Supertests

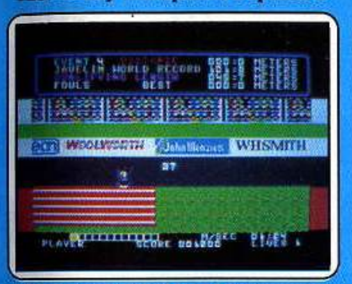

126. Damiano



127. Danse Macabre



128. Decathlon



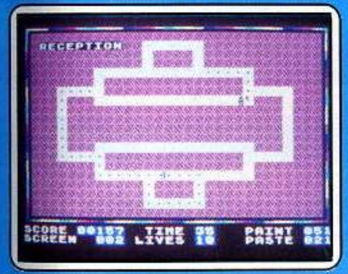
129. Decathlon (Daley's Thompson)



130. Découverte tome III

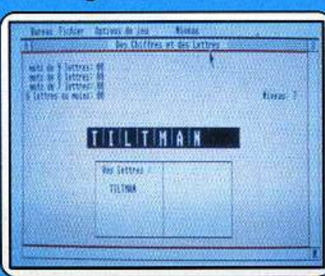

131. Degas


132. Déjà vu



133. Dekorating Blues


134. De Luxe Paint

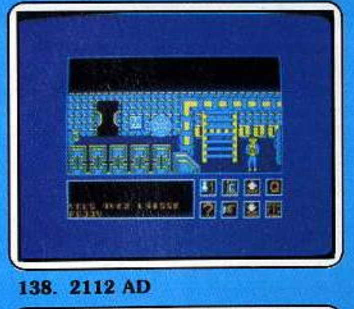


135. Des chiffres et des lettres


136. Désert Fox



137. Désert Rats

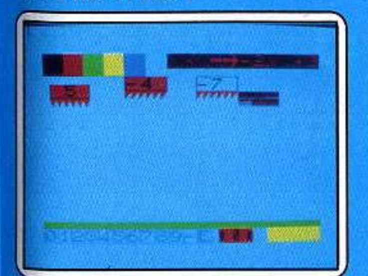

138. 2112 AD

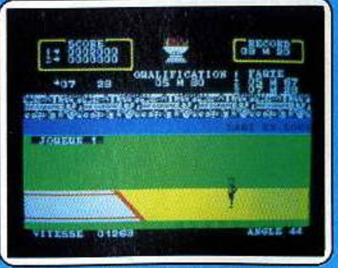


139. Devil's Castel

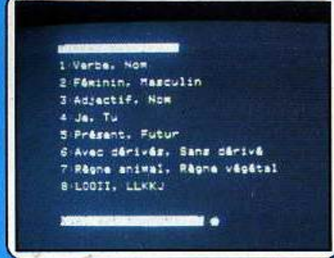


140. The Devil's Crown

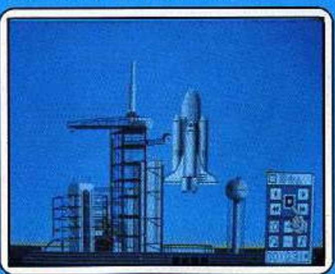

141. Didactimath 4e volume 1



142. Les Dieux du Stade



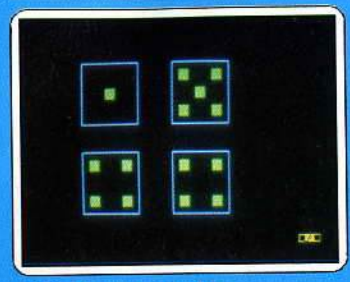
143. Différenciation


144. DP Slide

# 576 logiciels au Tiltoscope

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGE | DIFFICULTÉ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 97. CLE DES SONS (LA) | Matra | Alice 32 et 90 | Educatif/Musique | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★ |
| 98. CLIFF HANGER | New Generation Software | Spectrum | Action | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 99. CODENAME MAT II | Domarck | Spectrum, Amstrad, C 64 | Action/Stratégie | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 100. COGI-ORTHOGRAPHE CE/CM | Edumicro | Thomson | Educatif orthographe | K7, Disquette | — | — | — | ★★★ |
| 101. COLISEUM | Loriciels | Thomson | Duel de gladiateurs | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 102. COLORPAINT | FIL | Thomson | Création graphique | Cartouche | ★★★★★ | — | — | ★★ |
| 103. COLOSSUS CHESS 4 | CDS | C 64/128, Amstrad | Jeu de réflexion | K7, Disquette | ★★★★★ | ★★★★★ | ★ | ★★★★ |
| 104. COLOURSPACE | Llamasoft | Atari ST et XL/XE | Création graphique | K7, Disquette | ★★★★★ | ★★★★★ | — | ★ |
| 105. COMET GAME (THE) | Firebird | Spectrum | Action | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 106. COMMANDO | Elite | Spectrum | Action | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 107. COMME VOUS AVEZ DE BEAUX COMPLEMENTS | Playjeux | Thomson | Educatif/Grammaire | K7 | — | — | — | ★★ |
| 108. CONCERTWARE + | Great Ware Soft | Macintosh | Composition et création sonore | Disquette | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★ |
| 109. CONFUSION | Data Jet | C 64 | Action et réflexion | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 110. CONSTRUIRE L'EUROPE | Edil Belin | Thomson | Educatif géographie | K7 | ★★★★ | — | — | ★★★ |
| 111. CONTAMINATION | Ere | Amstrad | Simulateur de catastrophe | K7 | ★★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 112. CONTES DE MONTE CRYPTO (LES) | Infogrames | Thomson | Educatif français | K7 | ★★★★ | — | — | ★★★ |
| 113. CONTROLE AERIEN | Vifi-Inter | Thomson | Contrôle aérien | Cartouche | ★★★★ | — | — | ★★★★★ |
| 114. COSMIC WARTOAD | Ocean | Spectrum | Action | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 115. COSMOS | Talent | Q.L. | Astronomie | K7 | ★★★ | — | — | — |
| 116. COSMOS EXPLORER | Sony/Zap | M.S.X. | Stratégie et action | Cartouche | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 117. CRAFTON ET XUNK | Ere | Amstrad | Aventure/Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 118. CREGRAPHIC | Playjeux | Thomson | Educatif/Création de graphiques | K7 | ★★★ | — | — | ★★★ |
| 119. CRIMSON CROWN (THE) | Polarware | Atari ST | Aventure | Disquette | ★★★ | — | — | ★★★★★ |
| 120. CRITICAL MASS | Durell | C 64 | Action | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 121. CRYSTANN | Loriciels | Thomson | Arcade et Aventure | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 122. CYLU | Firebird | Spectrum | Aventure | K7 | ★★★★ | ★★★ | — | ★★★★ |
| 123. CYRUS 2 CHESS | Amsoft | Amstrad | Jeu de réflexion | K7, Disquette | ★★★★★ | ★★★★ | ★ | ★★★★★ |
| 124. DADI'S GUITAR | Logimus | Thomson | Educatif musical | K7 | ★★★ | — | ★★★ | ★★★ |
| 125. DALEY THOMPSON'S SUPERTESTS | Ocean | Spectrum | Simulation sportive | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 126. DAMIANO | Bantam | Apple II | Rôle | Disquette | ★★★★ | — | — | ★★★★★ |
| 127. DANSE MACABRE | Funlight | C 64 | Jeu de rôle | Disquette | ★★★ | ★★ | — | ★★★★ |
| 128. DECATHLON | Activision | C 64 | Simulation sportive | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 129. DECATHLON (DALEY'S THOMPSON) | Ocean | C 64 et Spectrum | Simulation sportive | K7 | ★★★ | ★★ | ★★ | ★★★ |
| 130. DECOUVERTE TOME III | Minipuce | EXL 100 | Educatif géographie | K7 | ★★★ | — | — | — |
| 131. DEGAS | Batteries Included | Atari ST | Création graphique | Disquette | ★★★★★ | — | — | ★★ |
| 132. DEJA VU | Mindscape | Macintosh | Enquête policière | Disquette | ★★★★★★ | — | — | ★★★★ |
| 133. DEKORATING BLUES | Alpha | Spectrum | Action | K7 | ★★ | ★★ | ★★★★ | — |
| 134. DE LUXE PAINT | Electronics Arts | Amiga | Création graphique | Disquette | ★★★★★★ | — | — | ★★★ |
| 135. DES CHIFFRES ET DES LETTRES | Nathan | Atari ST | Réflexion | Disquette | ★★ | ★ | ★ | ★★★★★ |
| 136. DESERT FOX | US Gold | C 64 | Wargame | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| 137. DESERT RATS | C.C.S. | Spectrum | Wargame | K7 | ★★★★ | — | — | ★★★★ |
| 138. 2112 AD | Design Design | Amstrad | Aventure/Action | Disquette | ★★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★ |
| 139. DEVIL'S CASTEL | Chip | Amstrad | Aventure/Action | Disquette | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★ | ★★★★ |
| 140. DEVIL'S CROWN (THE) | Probe Software | Amstrad | Aventure/Action | K7 | ★★★ | ★★★★ | — | ★★★ |
| 141. DIDACTIMATH 4e volume 1 | Edil Belin | Thomson | Educatif algèbre | K7 | ★★★ | — | — | ★★★ |
| 142. DIEUX DU STADE (LES) | Infogrames | Thomson | Simulation sportive | K7 | ★★★ | ★★ | ★★ | ★★ |
| 143. DIFFERENCIATION | Editions FM (importé par Magnard) | Apple II +, e, c | Educatif | Disquette | — | — | — | ★★ |
| 144. DP SLIDE | Public Domain | Amiga | Utilitaire de création graphique | Disquette | ★★★★★ | ★★★★★ | — | ★★★★★ |

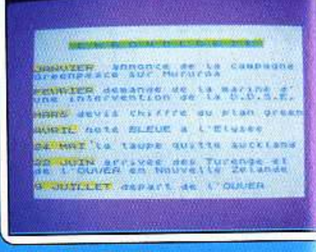
| INTÉRÊT | PRIX | TILT | RUBRIQUE | NOTRE COMMENTAIRE |
|---|---|---|---|---|
| ★★★★ | B | 27 | KID'S | Apprendre à lire sur une portée, développer l'oreille musicale : telles sont les ambitions de ce logiciel utilisable par de jeunes enfants. En dépit des performances limitées de l'*Alice*, il offre une première approche intelligente et attrayante du solfège. |
| ★★★★★ | B | 35 | TUB | Vous incarnez Cliff Hanger qui tente par tous les moyens d'arrêter le bandit. Les pièges sont à l'image du dessin animé « Bip-Bip et Coyote » et certains se retournent contre vous si vous ratez votre cible. Un logiciel amusant et original. |
| ★★★★ | B | 27 | CDO | Mat doit protéger le réseau de satellites qui alimentent en énergie la mine, en dépit des infâmes Myons. Pas facile de maîtriser le vaisseau, d'autant qu'il se commande par un savant mélange de manettes et de clavier. Un bon jeu d'arcade. |
| ★★★ | B | 36 | KID'S | A classer dans la catégorie du didactisme pur et dur. Pas de fariboles propres à vous dérider : on se met à *Cogi-orthographe* par raison, pas par plaisir. Orthographe d'usage, lecture rapide, nombres écrits en lettres, pluriels... Les exercices sont assez complets et bien conçus. |
| ★★★ | A | 27 | TUB | Le combat sauvage des gladiateurs. Tous les coups sont permis mais limités de fait. Les ennemis sont variés : samouraï, nain, dragon cracheur de feu, magicien tentent de vous réduire en chair à pâté. Malheureusement vous ne disposez que d'une épée : un brin lassant. |
| ★★★★★ | F | 36 | DOS | Un bon logiciel de création graphique sur *Thomson*. Prévu pour se combiner avec l'emploi de caméra vidéo et de digitaliseur. Des fonctions « incrustation » ou des effets de perspective s'ajoutant à des aspects plus classiques ouvrent de grandes potentialités. |
| ★★★★ | B | 34 | DOS | Le seul qui respecte toutes les règles du jeu : toucher c'est jouer, interdiction du roque après un échec, etc. Le style du jeu est solide, mais les fins de parties semblent délaissées. La visualisation « à plat » permet une grande lisibilité et la validation par curseur est très pratique. |
| ★★★★★ | B/C | 35 | TP | Programme révolutionnaire, il permet de créer des feux d'artifice sur l'écran. Suivant le mouvement d'un curseur, des traînées de couleurs se déplacent dans un espace limité. Celui-ci est paramétrable, tout comme l'ensemble du logiciel. La convivialité est très grande, la souplesse exemplaire. |
| ★★★★ | A | 35 | TUB | A bord de votre vaisseau, vous devez stériliser la queue de la comète de Halley qui recèle des milliards de germes. Vous défendre contre les ennemis, veiller au bon fonctionnement du vaisseau et assurer un confort maximum aux passagers, voilà de quoi vous occuper. |
| ★★★★ | A | 29 | TUB | Seul contre tous, vous devrez vaincre les armées rebelles qui ne cessent de progresser. A force de persévérance, peut-être parviendrez-vous à votre objectif ? Un logiciel épuisant où l'on ne sait rapidement plus où donner de la mitraillette. |
| ★★★ | B | 28 | KID'S | A partir de l'idée, excellente au demeurant, du jeu du cadavre exquis, c'est d'abord à la construction d'une phrase que ce programme vous invite. Cette étape plutôt amusante si la chance s'en mêle cède vite la place à une analyse grammaticale bien banale. Aurait pu mieux faire... |
| ★★★★ | F | 29 | DOS | Pour profiter au mieux des possibilités musicales du *Macintosh*, *Concertware* + propose trois phases de travail. Ecriture de partition, création sonore ou écoute, le graphisme et la présentation de toutes les options sont d'une clarté remarquable. Un logiciel haut de gamme et très onéreux... |
| ★★★ | B | 28 | COD | Sous prétexte d'empêcher l'explosion d'une centrale nucléaire, ce programme met en place une ingénieuse stratégie : l'étincelle qui risque de mettre le feu aux poudres parcourt un labyrinthe que vous devez à tout moment modifier afin de retarder et peut-être éviter la catastrophe... |
| ★★★★★ | B | 29 | KID'S | Un puzzle pour apprendre à construire, seul ou à plusieurs, la carte de l'Europe. Présentation claire, symboles mnémotechniques amusants, questionnaire sur les particularités physiques ou humaines des différents pays, et possibilité de créer son propre quiz. Original et de qualité. |
| ★★★★★ | B | 32 | TUB | L'heure est grave, la peste des temps modernes, Axxis, menace toute la planète. Lancez le plan Orsec vaccinations. Cette simulation originale est appuyée par de jolis graphismes. |
| ★★★★ | B | 36 | KID'S | Le jeu du message codé fait peau neuve avec ce logiciel. Rien de révolutionnaire mais la qualité de sa réalisation (avec en particulier un très joli graphisme), la richesse du vocabulaire utilisé en font un jeu attrayant qui développera logique et connaissance de la syntaxe dans la bonne humeur. |
| ★★★★★ | D | 29 | TP | Ce simulateur de contrôle aérien, réalisé par des professionnels, est une réussite exemplaire. Ne cherchez pas de carotte ludique, *Contrôle aérien*, c'est l'anti-frime. Ses 8 niveaux de difficulté sont capables de donner du fil à retordre même à un champion. |
| ★★★ | A | 30 | TUB | Pour délivrer la reine de votre peuple crapaud, vous devez récupérer huit objets particuliers. Chaque pièce est gardée par un certain type de serviteur et vous devrez vous en débarrasser dans un jeu style arcade. Difficile mais guère passionnant. |
| ★★★★★★ | B | 32 | TUB | Découvrez l'univers si mal connu des étoiles. Une fois la carte du ciel affichée pour une direction, une date et un lieu donnés, vous pourrez obtenir des renseignements complémentaires pour chacun des corps célestes présents à l'écran. Un excellent programme. |
| ★★★ | C | 30 | TUB | Une guerre spatiale classique qui mêle à l'action une bonne dose de stratégie. Heureuse surprise que ce combat contre l'Empire Markarie. Bombardez le QG ennemi en reconstruisant, au fur et à mesure, des bases de ravitaillement. Graphisme et animation de qualité. |
| ★★★★★ | B | 30 | DOS | Un ordinateur caché, huit savants qui possèdent chacun l'un des chiffres du code d'accès, *Crafton et Xunk* s'accrochent au joystick pour de longues heures de lutte. Les graphismes 3D sont superbes, l'animation convaincante et l'humour ne vous quitte jamais. |
| ★★★ | B | 28 | KID'S | Courbes, histogrammes et pourcentages sont les trois représentations retenues par ce logiciel. Quelques exercices simples permettent de comprendre leur fonctionnement avant de créer ses propres graphiques. Utile pour une initiation, *Crégraphic* demeure limité pour une utilisation pratique. |
| ★★★★ | D | 32 | SOS | Château ensorcelé, crypte humide et vampire assoiffé, les décors sont plantés. Les excellents dialogues, en anglais, surpassent les images de qualité fort moyenne pour la machine. Le grand chambellan, le prince Erik et la princesse Sabrina formeront avec vous une bonne équipe. |
| ★★★ | B | 30 | COD | Tout en survolant le territoire ennemi, vous devez tenter de détruire une centrale énergétique... Un scénario plutôt classique soutenu, fort heureusement, par un graphisme et une animation convaincants. |
| ★★★★ | B | 30 | TUB | Crystann, un jeune guerrier, rêve de conquérir le savoir de la magie. Pour affronter le sinistre donjon, notre héros aura à parcourir les salles et échelles de ce monde maudit. L'animation de ce logiciel est convaincante. Stratégie, aventure et action : un cocktail explosif ! |
| ★★★ | A | 34 | SOS | Vous incarnez Cylu, un petit robot. Ici, pas de bataille mais des champs de force incontournables et des terminaux de téléportation étranges, le tout dans un labyrinthe où vingt-quatre objets vous seront nécessaires pour en sortir. |
| ★★★★ | B | 34 | DOS | Programme de qualité, il sait éviter tous les problèmes inhérents à la représentation tridimensionnelle. Les pièces ne se chevauchent pas, ce qui facilite leur identification. Le style de jeu est agréable, les ouvertures originales. Bref, que demander de plus ? |
| ★★★ | D | 30 | TUB | Sur les conseils de Marcel Dadi, apprenez la guitare selon diverses phases de travail. Accordage de l'instrument, mémorisation des positions et accords, l'ensemble fait preuve de qualités graphiques honorables. La notice est très complète et particulièrement claire. |
| ★★★ | B | 27 | DOS | Au programme de la première journée : tir au pistolet, course cycliste et plongeon de haut vol. Si vous n'êtes pas sur les genoux, attaquez la suite des réjouissances : aviron, tir de pénalties, saut à ski et... lutte à la corde. Médailles de bronze pour l'animation, le graphisme et les bruitages. |
| ★★★★ | F | 31 | SOS | Vous incarnez Damiano Delstrego, magicien, alchimiste et ami de l'archange Gabriel. En utilisant à bon escient des pouvoirs diaboliques, vous devez découvrir le secret de la pierre sacrée. Un bon jeu assez spécial, aux descriptions très complètes. |
| ★★★ | B | 33 | DOS | En 1476 la peste ravage l'Europe. Il vous faut retrouver l'assassin du fils des Mac Grégor. Si le programme offre de multiples possibilités de classe et d'équipement, la gestion des combats est fastidieuse et les constructions ne sont signalées que lorsque l'on a le pied dessus ! |
| ★★★★ | B | 27 | DOS | Nouvelle épreuve sportive pour les passionnés d'athlétisme. Sur un stade riche en couleur, l'animation des joueurs accuse un réalisme appréciable. La foulée des champions est leste et les sauts en hauteur pleins de vigueur, même si la difficulté se résume presque toujours à la rapidité de la course. |
| ★★★ | B | 27 | DOS | Epreuves de course, lancer de javelot ou saut en hauteur, l'heure est à la musculation du poignet. Une goutte d'huile dans votre joystick et c'est parti ! L'animation des joueurs manque quelque peu de souplesse mais le graphisme de l'ensemble reste convaincant. Un logiciel plus ludique que stratégique... |
| ★★★ | B | 33 | KID'S | Pas une carte dans ce logiciel de géographie, mais des questions, d'ailleurs peu variées, portant sur les noms des fleuves, mers et océans de notre planète : reconnaître deux noms mêlés, retrouver un nom caché... Il vous oblige du moins parfois à ouvrir votre Atlas ! |
| ★★★★★★ | D | 32, 36 | TPA, DOS | Ce logiciel fait partie des meilleurs programmes de création graphique. Facile à utiliser, il offre de nombreuses fonctions intéressantes. Les possibilités graphiques du *ST* sont pleinement mises en valeur. |
| ★★★★★ | F | 33 | SOS | Humour noir, dérision et comique grinçant pour l'ambiance. Graphisme très fin, commandes ultra-simples pour l'agrément. Scénario en béton pour lier le tout. Résultat : un programme fantastique qu'il ne faut pas manquer si l'on a un Mac. Croyez-nous, ça vaut le détour ! |
| ★★★ | B | 35 | TUB | Vous jouez le rôle d'un rouleau de peintre condamné à la réfection d'un immeuble entier ! Chaque étage ressemble à un labyrinthe recélant de multiples dangers. L'accès à l'étage supérieur récompense votre travail. |
| ★★★★★★ | G | 36 | DOS | La Rolls des logiciels de création graphique sur micro-ordinateur en 1986. Permet par exemple de définir une palette entre deux couleurs proches : toutes les nuances intermédiaires s'affichent alors. Permet les transparences. La variété des fonctions s'accompagne d'une grande facilité d'usage. |
| ★★★★★ | C | 34 | DOS | Si votre TV a eu la malencontreuse idée de tomber en panne au moment de votre jeu préféré, vous pourrez toujours vous consoler en compagnie de votre ordinateur. Ce jeu, conforme en tout point aux règles de la célèbre émission, aura vite fait de vous mettre à genoux ! |
| ★★★★ | B | 31 | TUB | Rommel, le tristement célèbre maréchal nazi va-t-il enfin trouver adversaire à sa taille ? Ce wargame propose une action départagée en plusieurs phases : repérage de l'ennemi, positionnement des troupes, attaque ou repli, l'action est bien sûr présente, tout autant que la stratégie. |
| ★★★★★ | B | 31 | TUB | Que diriez-vous de participer à la campagne d'Afrique du Nord ? Six scénarios sont proposés. Les possibilités de combat sont assez variées et la réalité historique préservée. Un bon wargame très complet et très diversifié. |
| ★★★★★ | B | 33 | TUB | Malgré une originalité discutable, il sait être attachant. La qualité des graphismes y est certainement pour beaucoup. L'animation est très correcte, les commandes simples. L'amateur trouvera des sophistications qui renouvellent l'intérêt du jeu. |
| ★★★★★ | B | 30 | DOS | Ce logiciel ressemble étrangement à *Sorcery*. Même scénario, monstres et pièges semblables, ce château manque certes d'originalité. Mais attention, l'aventure n'en est pas pour autant dénuée de vitalité, de rapidité ou de difficulté... Bien au contraire ! |
| ★★★ | B | 33 | TUB | Un programme qui, d'un point de vue technique, est dépassé. Utilisant le mode basse résolution, le graphisme est grossier. Heureusement, l'animation rattrape le tout. Un gros regret : les entrailles numériques de l'Amstrad restent, désespérément, muettes. |
| ★★★★ | B | 33 | KID'S | Notre univers échappera-t-il aux épouvantables équations extraterrestres ? Tout dépendra de votre rapidité à résoudre équations du premier degré, factorisations et applications simples... Rien de révolutionnaire dans la méthode, mais des exercices et des explications simples et efficaces. |
| ★★ | B | 27 | DOS | Paris, en l'an 1992. Les jeux olympiques viennent de s'ouvrir. Les quatre épreuves de ce programme consistent en une course de 400 mètres, un sprint et deux concours de saut. Une animation simple et sans nouveauté, si ce n'est la réaction des joueurs en fin d'épreuve... |
| ★★★ | F | 36 | KID'S | Si l'on se contente d'utiliser le logiciel tel quel, on dispose d'une série de questionnaires portant surtout sur la langue française. Le principe en est invariable : une liste de mots à classer en deux catégories (verbe ou nom, je ou tu...). Une création de fichiers renouvelle un peu ce système très répétitif. |
| ★★★★★ | n.c. | 34 | TP | Ce programme est un excellent outil de découverte graphique et de démonstration des capacités de l'*Amiga*. Inspiré des diaporamas, il peut manipuler des images aux normes IFF. Ces normes, n'étant pas liées à la machine, permettent de modifier ou d'animer des images conçues avec d'autres logiciels. |


145. Domino-Nombres



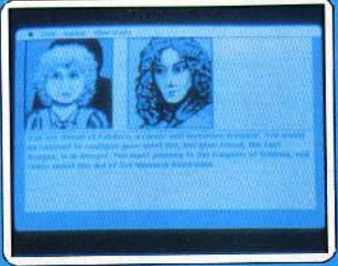
146. Don Juan

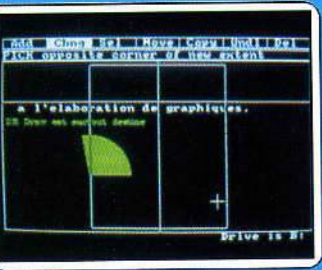

147. Doople Ganger


148. Dossier G



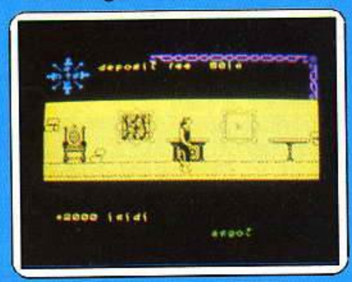
149. Dragon' Lair


150. Dragonworld



151. Dr Draw


152. The Dukes of Hazard


153. Dun Darach



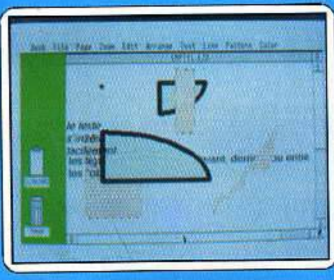
154. Dynamite Dan



155. Dynamitę Dan II

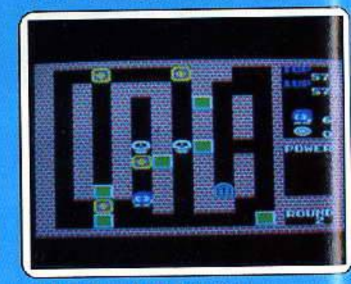


156. Eamon, le HLM maudit


157. Easy Draw

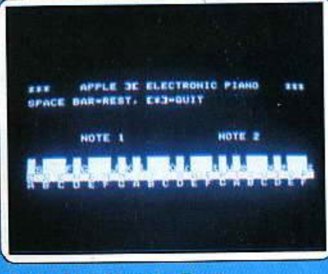

158. Eden Blues


159. Editeur musical



160. Eggerland Mystery


161. The Eidolon



162. The Electric Duet


163. The Electric Studio


164. Electric Wonderland

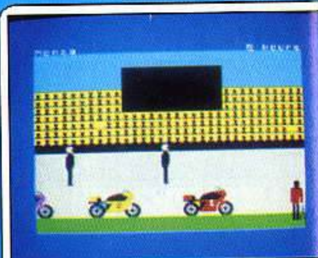

165. Elektra Glide



166. Elite



167. Empire


168. Endurance



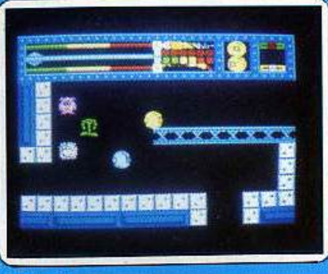
169. **Enigma Force**



170. **L'énigme d'Algenubi**



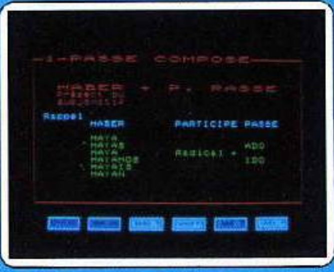
171. **Equations-Inéquations**



172. **Equinox**



173. **L'ère du Verseau**



174. **Espagnol volume 1**



175. **Espagnol volume 2**

176. **Espagnol volume 3**



177. **Euridis**



178. **Europe Ablaze**



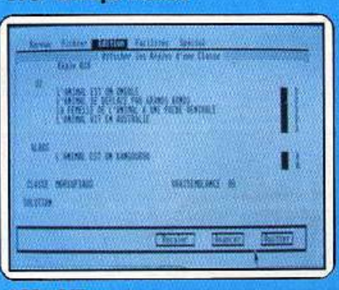
179. **Excalibur Quest**



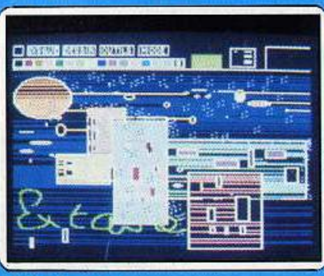
180. **Exeldrums**



181. **Exel Paint/Exel Mouse**



182. **L'Expert**



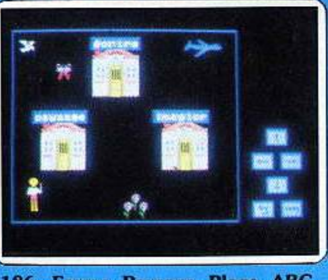
183. **Extasie**



184. **Fairlight**



185. **Fantavision**



186. **Ferme, Paysage, Plage, ABC**



187. **Le Fétiche**



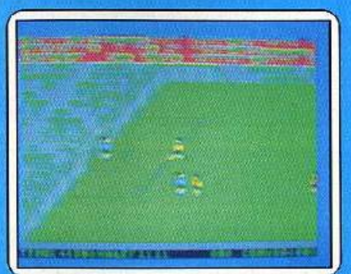
188. **Feu vert**



189. **Fighting Warrior**



190. **Fight Night**



191. **Five a Side Football**



192. **Flight Deck**

# 576 logiciels au Tiltoscope

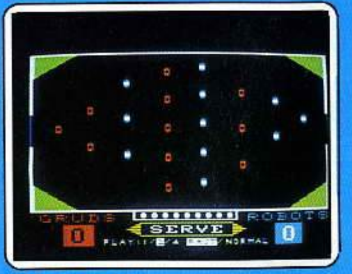
| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGE | DIFFICULTÉ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 145. DOMINO-NOMBRES | Playjeux | Thomson | Educatif calcul | K7 | *** | — | — | * |
| 146. DON JUAN | No man's Land | Apple II | Simulation de drague | Disquette | **** | ** | — | *** |
| 147. DOOPLE GANGER | Alligata | Amstrad | Aventure | K7 | **** | — | *** | *** |
| 148. DOSSIER G | Cobra Soft | Amstrad, Thomson, Oric, Spectrum | Inclassable | K7, Disquette | — | — | — | * |
| 149. DRAGON' LAIR | Soft Projects | C 64 et 128 | Arcade | K7 | ***** | **** | *** | ****** |
| 150. DRAGONWORLD | Telarium | Macintosh, C 64 | Aventure | Disquette | ***** | — | — | ***** |
| 151. DR DRAW | Digital Research | Amstrad | Création graphique | Disquette | **** | — | — | *** |
| 152. DUKES OF HAZARD (THE) | CBS | Coleco et Adam | Course automobile | Cartouche | **** | *** | *** | *** |
| 153. DUN DARACH | Gargoyle Games | Spectrum | Aventure | K7 | ****** | ***** | ***** | **** |
| 154. DYNAMITE DAN | Mirrorsoft | Spectrum | Action | K7 | **** | **** | *** | **** |
| 155. DYNAMITE DAN II | Mirrorsoft | Spectrum | Aventure/Action | K7 | **** | **** | *** | **** |
| 156. EAMON, LE HLM MAUDIT | Réseau planétaire | Apple II | Aventure/Rôle | Disquette | *** (création seule) | — | — | ** |
| 157. EASY DRAW | Migraph | Atari ST | Création graphique | Disquette | ***** | — | — | **** |
| 158. EDEN BLUES | Ere | Amstrad | Aventure/Action | Disquette | **** | ***** | ***** | **** |
| 159. EDITEUR MUSICAL | Loriciels | Spectrum | Editeur musical | K7 | *** | — | selon talent | — |
| 160. EGGERLAND MYSTERY | Hal | M.S.X. | Réflexion | Cartouche | *** | **** | *** | **** |
| 161. EIDOLON (THE) | Activision | C 64 | Arcade | K7 | *** | **** | ** | **** |
| 162. ELECTRIC DUET (THE) | Paul Lutus | Apple II | Aide à la composition musicale | Disquette | — | — | selon talent | — |
| 163. ELECTRIC STUDIO (THE) | Amstrad Schneider | Amstrad | Création graphique | K7, Disquette | *** | — | — | ***** |
| 164. ELECTRIC WONDERLAND | Gazoline | Amstrad | Action | K7 | **** | *** | **** | ***** |
| 165. ELEKTRA GLIDE | English Software | Atari 400, 800, XL et XE | Course automobile | K7 | **** | *** | *** | *** |
| 166. ELITE | Firebird | C 64, BBC, Spectrum, Amstrad | Stratégie et simulation | K7 | **** | **** | *** | ***** |
| 167. EMPIRE | Microdeal | IBM PC, XT et compatibles | Wargame | Disquette | **** | — | — | **** |
| 168. ENDURANCE | C.R.L. | Spectrum | Gestion de course de motos | K7 | *** | *** | ** | **** |
| 169. ENIGMA FORCE | Beyond | Spectrum | Aventure/Rôle/Action | K7 | ****** | **** | **** | **** |
| 170. ENIGME D'ALGENUBI (L') | Exelvision/Minipuce | EXL 100 | Rébus | K7 | ***** | — | — | *** |
| 171. EQUATIONS-INEQUATIONS | Vifi-Nathan | Thomson | Educatif mathématiques | K7 | — | — | — | *** |
| 172. EQUINOX | Mikro-Gen | Spectrum | Aventure/Action | K7 | **** | *** | *** | **** |
| 173. ERE DU VERSEAU (L') | Ere informatique | Amstrad | Astrologie | Disquette | **** | ** | — | * |
| 174. ESPAGNOL VOLUME 1 | Vifi-Nathan | Thomson | Educatif espagnol | K7 | *** | — | — | *** |
| 175. ESPAGNOL VOLUME 2 | Vifi-Nathan | Thomson | Educatif espagnol | K7 | *** | — | — | *** |
| 176. ESPAGNOL VOLUME 3 | Vifi-Nathan | Thomson | Educatif espagnol | K7 | *** | — | — | *** |
| 177. EURIDIS | Hachette informatique | Thomson | Système auteur | Disquette | — | — | — | — |
| 178. EUROPE ABLAZE | Strategic Studies Group | Apple II | Wargame | Disquette | *** | — | — | ***** |
| 179. EXCALIBUR QUEST | Excalibur | Amstrad | Aventure | Disquette | **** | — | ** | *** |
| 180. EXELDRUMS | Exelvision | EXL 100 | Boîte à rythme | Boîtier couplé à la machine | — | *** | ***** | ** |
| 181. EXEL PAINT/EXEL MOUSE | Exelvision | EXL 100 | Création graphique | Cartouche | ***** | — | — | ** |
| 182. EXPERT (L') | Mindsoft | Atari ST, Apple II, Amstrad et TO 9 | Système expert non dédié | Disquette | — | — | — | ** |
| 183. EXTASIE | Apple | Apple + Carte + Souris | Création graphique | Disquette | **** | — | — | *** |
| 184. FAIRLIGHT | The Edge | Spectrum | Aventure et un peu Action | K7 | ***** | ***** | **** | ***** |
| 185. FANTAVISION | Broderbund | Apple II | Création/Animation graphique | Disquette | ****** | ****** | — | ***** |
| 186. FERME, PAYSAGE, PLAGE, ABC | Jerico | Thomson | Apprentissage de la lecture | K7 | ** | — | — | ** |
| 187. FETICHE (LE) | M.C.C. | Apple II | Aventure | Disquette | **** | *** | ***** | *** |
| 188. FEU VERT | Agri Nathan | Thomson | Educatif de conduite | K7 | **** | *** | *** | *** |
| 189. FIGHTING WARRIOR | Melbourne House | C 64 | Aventure et combat | K7 | **** | **** | *** | ***** |
| 190. FIGHT NIGHT | US Gold | C 64 | Combat de boxe | K7 | **** | **** | *** | **** |
| 191. FIVE A SIDE FOOTBALL | Anirog | C 64 | Football | K7 | *** | *** | *** | **** |
| 192. FLIGHT DECK | Aackosoft | M.S.X. | Combat aérien | K7 | *** | *** | *** | **** |

| INTÉRÊT | PRIX | TILT | RUBRIQUE | NOTRE COMMENTAIRE |
|---|---|---|---|---|
| ★★★★ | A | 30 | KID'S | Un domino apparaît un instant à l'écran, puis disparaît ; vous tapez le nombre qu'il représentait. Enfantin ? Oui, mais attention, cela va de plus en plus vite, et on finit avec quatre dominos doubles à la fois. Mémoire visuelle et perception globale de rigueur ! |
| ★★★ | B | 34 | COD | Séduire votre belle n'est guère facile. En fonction de son caractère, vous suivez les méandres de la Carte du Tendre. Prenez garde à votre rival qui n'attend qu'un faux pas pour vous la souffler. |
| ★★★ | A | 27 | TUB | Transformez-vous en sorcière pour récupérer des lingots éparpillés dans les vingt-cinq salles d'un château, en évitant les pièges les plus maléfiques. Pas très original mais un superbe graphisme pour compenser. |
| ★★★ | B | 28 | TUB | Les « faux époux Turenge » et l'attentat des terroristes « bien de chez nous » contre le navire Rainbow Warrior de Greenpeace (G), ça ne vous dit rien ? Cobra Soft en a fait un programme textuel très rigolo. Un test-questionnaire sert de prétexte et de fil directeur pour cette affaire embrouillée. |
| ★★★★ | B | 36 | TUB | Neuf épreuves d'arcade surprenantes vont vous permettre de sauver, peut-être, la fille du roi Aethelred... On reprend ici goût au joystick et à l'action pour ne plus penser qu'à vaincre le dragon. Graphisme et animation de qualité pour ce logiciel d'un type classique mais... rare ! |
| ★★★★★ | F | 31 | SOS | Chevalier valeureux cherche dragon pour amitié durable ! Une aventure de luxe inspirée d'un roman de Byron Preiss et Michael Reaves. La qualité du programme n'a d'égale que celle de son prix. Mais que ne donnerait-on pas pour venir en aide à ses vieux copains ? |
| ★★★★ | F | 36 | DOS | Le logiciel souffre durement des limitations de la machine : la qualité de l'écran ne suit pas la richesse des fonctions offertes. La conception de dessins et graphiques s'opère avec souplesse et précision. Les formes créées sont en permanence modifiables et déplaçables. |
| ★★★★ | C | 32 | DOS | Rallye automobile sur fond de western américain, vous voici lancé à la poursuite de votre bien-aimée, enlevée par le cruel Stinge. La route est encombrée par le trafic, des ponts suspendus se lèvent à votre approche et un shérif véreux va tout faire pour vous supprimer. Superbe mais épuisant ! |
| ★★★★★ | B | 27 | SOS | Le vaillant Cuchulainn parviendra-t-il à retrouver son fidèle cocher et ami Loeg, séquestré dans une cité secrète par une sorcière ? Tous les moyens sont bons, y compris la corruption. Un jeu original avec une animation hors pair. |
| ★★★★ | B | 27 | CDO | Le Dr Blitzen a construit un canon psychique pouvant lui assurer la domination du monde. A vous de le détruire en récupérant les huit bâtons de dynamite disséminés dans les nombreuses salles. Un jeu très classique mais bien réalisé. |
| ★★★★ | B | 36 | TUB | Notre dynamique Dan doit parcourir les huit îles d'Arcanum et y découvrir un disque particulier présent sur chacune d'elles, puis placer une bombe dans le laboratoire du Dr Blitzen. Un bon jeu, bien réalisé. |
| ★★★ | n.c. | 34 | SOS | Un des scénarios de la série Eamon, en français, avec un traitement original où un Minitel et des paniers à provisions remplacent les trésors, et les chaînes de motos les armes. Une réalisation originale pour débutants en jeux d'aventure. |
| ★★★★★ | G | 36 | DOS | Un programme graphique qui utilise la haute résolution et gère chaque forme créée comme un « objet » ; chaque rectangle, cercle, figure ou texte est modifiable en permanence. Forme, emplacement, taille, couleur, présence au premier plan ou en fond sont à la merci de vos « regrets » tardifs. |
| ★★★★★ | B | 30 | DOS | Classique mais superbe quant à l'animation de votre personnage. Les pas résonnent dans les salles du château et de tristes « aïe ! » vous indiqueront toute rencontre avec un mur ! Une aventure de qualité qui fait plus appel à la réflexion qu'à la force. |
| ★★★ | A | 29 | DOS | Grâce à ce logiciel, le clavier de votre Spectrum va se transformer en mini synthétiseur. Le programme est suffisamment rapide pour autoriser les trilles les plus fous. Par contre, on regrettera l'absence de toute possibilité de modification. |
| ★★★★ | C | 33 | TUB | Innover en matière de jeu de réflexion n'est pas facile. Ici c'est réussi : incarnant une bestiole bizarre, vous devez manipuler des objets pour attraper de l'énergie et changer de tableau. Mais attention, il ne faut pas toucher les crânes qui traînent dans tous les coins. |
| ★★★★ | B | 30 | TUB | Prenez place dans cette étrange machine, l'Eidolon, et partez à l'aventure dans les méandres de l'esprit... Un jeu d'arcade étonnant qui brille par la subtilité de son graphisme et de son animation. Les bruitages sont plus décevants... |
| ★★★★★★ | F | 29 | DOS | Pour vous permettre de composer de la musique et cela sur deux voix, soit en transformant votre clavier en piano, soit en entrant le code de la note. Un très bon programme, complet mais assez complexe d'emploi. |
| ★★★★ | D | 29 | TP | Rapide, spectaculaire, facile, ce logiciel est idéal pour les dessinateurs du dimanche mais décevra les amateurs chevronnés. 13 couleurs affichables simultanément, graphismes en 3 dimensions, grille de travail pour travailler en proportions. |
| ★★★★ | A | 34 | TUB | Graphisme, animation et son : les points forts de ce programme. La qualité de réalisation est très bonne. De plus, la diversité des situations fait qu'il est difficile de s'en lasser. Un point perfectible : la gestion des commandes qui semble hésitante. Cela rend la tâche ardue. Dommage ! |
| ★★★ | B | 29 | COD | Des crissements de pneus à faire rougir une chambre à air, des virages plus serrés qu'une épingle à cheveux, *Elektra Glide* fera frissonner les as du volant ! Evitez les boules géantes qui envahissent la route et guidez-vous à l'aide des fusées-balises. Classique mais haut en couleur ! |
| ★★★★★★ | B | 29 | TP | Commerce inter-galactique et guerre spatiale, vous voici fin prêt à conquérir fortune et puissance. Mais devant ce vaste univers (huit galaxies...) et les pirates qui y sévissent, l'aventure risque de durer quelques années-lumières ! Un programme sensationnel où la stratégie prend un sens nouveau... |
| ★★★★★ | B | 32 | COD | Adapté du célèbre jeu *Risk*, ce wargame vous propose de soutenir une guerre mondiale au gré de vos phantasmes. Stratégie, techniques d'attaque ou de repli, un logiciel déjà paru sur *Dragon 32*, aujourd'hui disponible sur *IBM* et compatibles. |
| ★★★★★ | B | 31 | TUB | Dans ce logiciel, ce n'est pas au guidon de votre bolide que vous contrôlerez la course, mais en prenant les décisions qui s'imposent, tant pour le choix de la machine, que celui du pilote, des accessoires et du style de conduite adoptée. |
| ★★★★★★ | B | 29 | SOS | A la tête d'une équipe de quatre personnages, vous devez mettre la main sur le général Zoff et vous enfuir à bord du vaisseau détenu par les Reptiles. Un excellent jeu d'aventure et de rôles qu'il est possible de pratiquer en partie comme un jeu d'action. |
| ★★★ | B | 30 | KID'S | Douze rébus sous forme d'images immobiles mais assez fouillées, pour une énigme qui met en jeu votre culture géographique, historique et scientifique. Si certains rébus sont enfantins, d'autres ont de quoi éreinter bien des amateurs de ce genre de sport. |
| ★★★★ | B | 27 | KID'S | Un didactique hyper-classique : pas de concession au ludique mais un travail pédagogique efficace. Faute de petits Mickeys décoratifs, on y trouve une progression intelligente et la correction met peu à peu l'élève sur la voie sans livrer de réponse toute cuite. C'est déjà beaucoup... |
| ★★★★ | B | 34 | TUB | Pauvre petit droïde solitaire, vous devez au plus vite ramasser les containers radioactifs disséminés dans les galeries de la mine et vous en débarrasser dans le vide-ordure. Utilisez au mieux les objets que vous récoltez. |
| ★★★★ | C | 34 | TUB | Permet d'établir puis d'interpréter sa carte du ciel. Ce logiciel prend le risque de formuler des appréciations tranchées. Le maniement facile, le soin apporté au graphisme en font un amusement, qu'on y croie ou non. Une initiation facile, mieux qu'une série d'horoscopes saisis à l'écran. |
| ★★★★ | B | 29 | KID'S | Un sujet bien délimité (le système verbal à l'indicatif, être et avoir, et les principaux verbes irréguliers), présenté clairement et agréablement en sept leçons accessibles séparément. Des exercices complets, un vocabulaire riche, des tableaux récapitulatifs... Excellent pour les révisions. |
| ★★★★ | B | 31 | KID'S | Il est difficile à un logiciel d'entrer dans les détails d'une langue autant qu'un livre de grammaire, ceci particulièrement en espagnol où les exceptions foisonnent. Celui-ci s'en tire plutôt bien, avec un vocabulaire varié et des règles claires qui en font un bon outil de révision. |
| ★★★★ | B | 33 | KID'S | Chaque année les Ibères deviennent plus rudes... Pour leur résister, entraînez-vous. Ces huit leçons, sept types de problèmes grammaticaux et un rappel des expressions idiomatiques les plus courantes constituent une bonne base de révisions, avant la « compo ». |
| ★★★★★ | F | 29 | KID'S | Un logiciel à fabriquer des logiciels, destiné spécialement aux enseignants, qui semble bien adapté. D'emploi facile il offre de nombreuses possibilités telles que croquis, mode conversationnel... Peut-être même trop par rapport à la mémoire vive de l'ordinateur. |
| ★★★★★★ | F | 29 | TUB | Revivez une nouvelle fois l'époque difficile de la bataille d'Angleterre. Trois scénarios différents sont proposés et l'on peut être douze à participer. Un très bon wargame au style renouvelé et doté de multiples possibilités. |
| ★★★★ | B | 34 | SOS | Des graphismes agréables, une aventure dans un univers peuplé d'ours polyglottes et de champignons hurleurs mais obstinés. La recherche de l'épée Excalibur vous fera rencontrer en chair et en os les grands mythes : de Gorgone en Sphinx, en passant par un mage, votre ruse sera mise à l'épreuve ! |
| ★★★★★ | n.c. | 28 | TP | Pour transformer votre micro en boîte à rythmes, voici un excellent programme qui n'a rien à envier aux matériels standards. Le graphisme des différents tableaux permet de visualiser à tout moment vos créations. L'enchaînement des mesures permet de sauvegarder un morceau complet. |
| ★★★★★ | F | 30 | TP | L'un ne va pas sans l'autre... ou les aventures d'une petite souris verte ! Ce programme de création graphique fait désormais partie de la panoplie *EXL*. *Exel Paint* est le seul programme efficace proposé à ce jour sur cette machine. Maniement et capacité y sont remarquables. |
| ★★★★★★ | E | 33 | TP | Il permet de gérer les connaissances en simplifiant leur interprétation. Le principe est simple : en fonction d'une question, il déduit des faits en allant puiser dans une base de données. Créée par l'utilisateur, elle ne peut limiter le domaine d'application de ce programme. |
| ★★★★★ | n.c. | 36 | DOS | Comment marier la haute résolution et la couleur sur *Apple* ? En trichant intelligemment. *Extasie* dessine en haute résolution, donc en noir et blanc, puis colorie le résultat. L'idée se révèle bonne, l'emploi du logiciel est facile, la qualité des graphismes inattendue. |
| ★★★★★★ | B | 29 | TUB | Transporté magiquement dans un étrange château, vous devrez pour vous en échapper mettre la main sur le Livre de Lumière. Mais bien des créatures néfastes peuplent les salles et les couloirs. Une aventure passionnante dotée de graphismes superbes. |
| ★★★★★★ | F | 34 | TP | Un logiciel d'animation graphique tout à fait exceptionnel. Vous dessinez les première et dernière images, le programme se charge de transformer l'une en l'autre, jusqu'à en créer soixante-quatre intermédiaires. Possibilité également de chaîner les plans pour réaliser des longs métrages. Fantavisionesque ! |
| ★★★★★ | B | 33 | KID'S | Trois logiciels pour une même démarche, originale, dans l'apprentissage de la lecture. L'enfant construit un dessin avec des images proposées sur l'écran, et associe progressivement le mot écrit à l'image. Quelques lignes ensuite pour expliquer son dessin, et un livre pour appuyer le tout. |
| ★★★★ | D | 30 | SOS | Un très lointain parent vient de vous léguer son héritage. Mais pour entrer en sa possession, que de chausse-trappes. Le scénario tient la route et la synthèse vocale renforce l'ambiance mais le vocabulaire utilisable est beaucoup trop limité. |
| ★★★ | B | 28 | KID'S | Pour les tout jeunes conducteurs, voici un moyen agréable de s'initier aux rudiments du code de la route. Vous conduisez votre véhicule en pleine agglomération, devez respecter panneaux et priorités et atteindre sans encombre votre parking. L'ensemble est simple mais efficace. |
| ★★★★★ | B | 28 | TUB | Armé d'un glaive, vous parcourez l'Egypte pour tâcher de retrouver votre princesse adorée. Bien entendu, les guerriers que vous croisez sur votre chemin ne sont pas vos alliés. De combat en combat se forge alors votre expérience. Graphisme et animation de qualité. |
| ★★★★ | B | 29 | COD | Combat de boxe un peu particulier que celui-ci puisqu'il n'est aucun arbitre sur le ring... Après avoir défini les capacités de votre champion, les cinq adversaires que vous allez affronter vont tout faire pour vous mettre K.O. Un logiciel plein d'humour. |
| ★★★ | B | 35 | DOS | Ce logiciel de simulation sportive développe l'action au détriment du réalisme. Mais pourquoi s'en plaindre ? Le jeu, quasi ininterrompu, met en place des dribbles, passes et shoots endiablés. L'option « tir de penalties », associée aux trois niveaux de jeu, assure votre entraînement... |
| ★★★ | B | 31 | TUB | De la piste d'envol du porte-avions à la base ennemie, l'angoisse du combat ne doit pas vous faire oublier votre mission... La simulation du vol, sans être des plus réalistes, est étayée par plusieurs phases de jeu telles que lecture de la carte ou approche des points stratégiques. Attrayant. |

# 576 logiciels au Tiltoscope



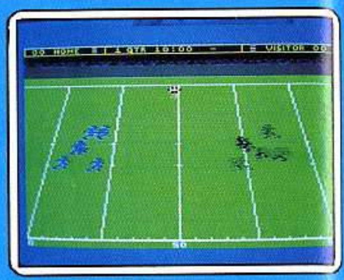
193. Flyer Fox



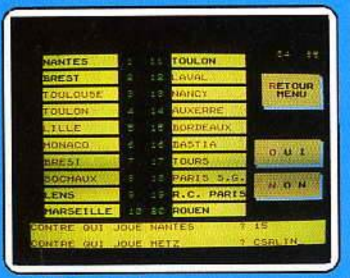

194. Foosball



195. Foot



196. Football




197. Football




198. Football




199. Formula One




200. Fourmost Aventures




201. The Fourth Protocol




202. Fox




203. Frank Bruno's Boxing



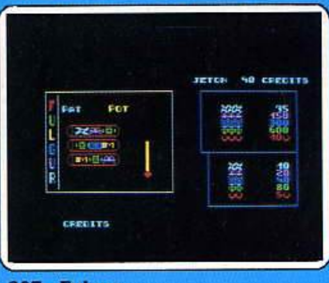
204. Frankies Goes to Hollywood




205. F.R.E.E.




206. Friday the 13th




207. Fulgur



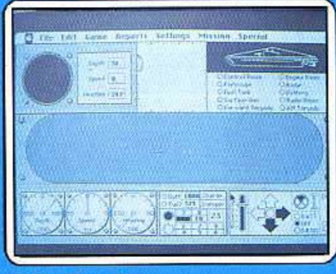
208. Full Paint



209. Game Maker




210. Gates of Dawn



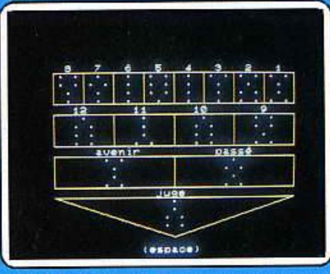
211. Gato 1



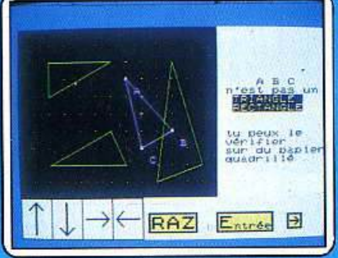

212. Géodyssée



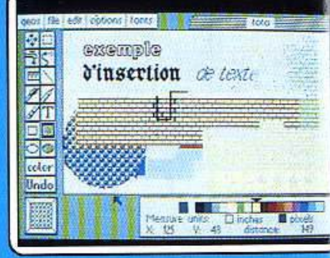

213. Géographie




214. Géomancie




215. La géométrie, 5ᵉ




216. Geopaint



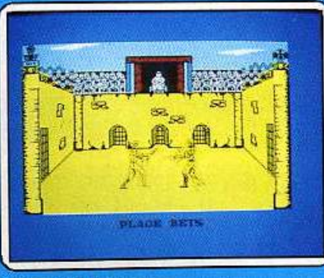
217. La Geste d'Artillac




218. Ghosts'n Goblins



219. Gilles et Marina




220. Gladiator



221. Glass



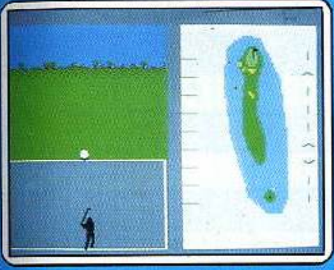

222. Globe-Trotter



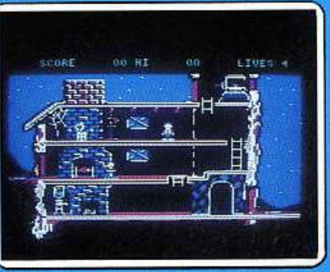

223. Globe Trotteur




224. Golf



225. Golf Construction Set




226. The Goonies



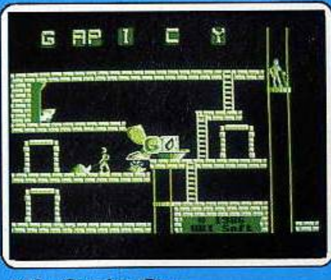

227. Grammaire et vocabulaire



228. Grand Prix 500 cc




229. Graphic Adventure Creator



230. Graphic City



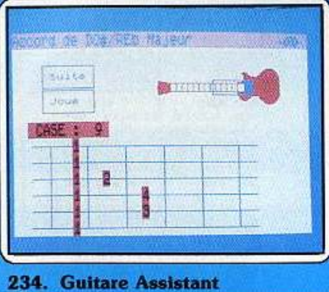

231. Graph-X



232. Graphologie



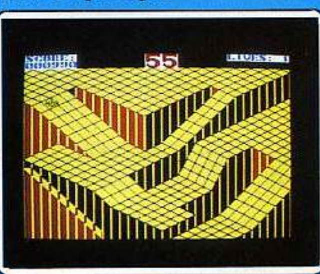

233. Green Beret




234. Guitare Assistant




235. Gunfright



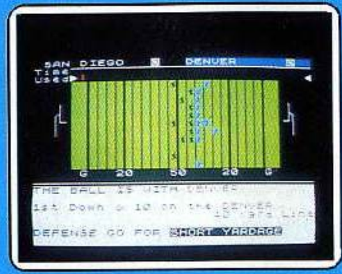
236. Gyroscope




237. The Halley Project




238. Hardball




239. Headcoach




240. Heathrow International

# 576 logiciels au Tiltoscope

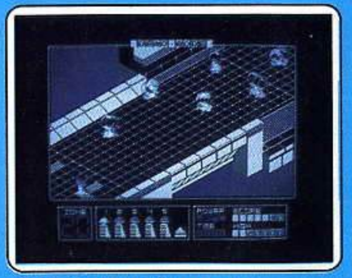
| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGE | DIFFICULTÉ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 193. FLYER FOX | Bug Byte | Spectrum | Combat aérien | K7 | ★★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★ |
| 194. FOOSBALL | Sirius Software | Apple II | Jeu de balle | Disquette | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ |
| 195. FOOT | Loriciels | Amstrad | Football | Disquette | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 196. FOOTBALL | Ariolasoft | C 64 et 128 | Football | Disquette | ★★ | ★★ | ★★ | ★★★★★ |
| 197. FOOTBALL | Micro Programmes | Thomson | Gestion sportive | K7 | ★★★ | — | — | ★★ |
| 198. FOOTBALL | Nice Ideas MCC | M.S.X., Thomson | Football | K7 | ★★★ | ★★★★★ | ★ | ★★★ |
| 199. FORMULA ONE | CRL | Amstrad | Gestion course auto | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 200. FOURMOST AVENTURES | Gobal Software | C 64 | Aventure et rôle (compilation) | K7 | ★★★ ou aucun | — | — | ★★★★ |
| 201. FOURTH PROTOCOL (THE) | HCP | C 64 | Aventure | Disquette | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| 202. FOX | | Thomson | Action | K7 | ★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 203. FRANK BRUNO'S BOXING | Elite Software | Amstrad, Spectrum, C 64 | Boxe | K7, Disquette | ★★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★★ |
| 204. FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD | Ocean | Spectrum | Aventure/Action | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★ | ★★★★ |
| 205. F.R.E.E. | Epsylon | Atari 800 XL/130 XE | Aventure | Disquette | ★★★★ | — | — | ★★★★★ |
| 206. FRIDAY THE 13th | Domark | C 64 | Aventure/Action | Disquette | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ |
| 207. FULGUR | Minipuce | Thomson | Action | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 208. FULL PAINT | Ann Arbort Software | Macintosh | Création graphique | Disquette | ★★★★★ | — | — | ★★ |
| 209. GAME MAKER | Activision | C 64 et 128 | Aide à la programmation | Disquette | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★ |
| 210. GATES OF DAWN | Virgin Games | C 64 | Aventure | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ |
| 211. GATO 1 | Distr. Olivetti | IBM PC | Combat sous marin | Disquette | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| 212. GEODYSSEE | Coktel Vision | Thomson | Aventure géographique | K7 | ★★★ | — | ★★ | ★★★ |
| 213. GEOGRAPHIE | Loriciels | Amstrad | Educatif géographie | Disquette | ★★★ | — | — | ★★★ |
| 214. GEOMANCIE | Norsoft | Thomson | Art divinatoire | K7 | ★★★ | — | — | ★★★★ |
| 215. GEOMETRIE (LA), 5ᵉ | Edil Belin | Thomson | Educatif | K7 | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★ |
| 216. GEOPAINT | Softworks | C 64 | Création graphique | Disquette | ★★★ | — | — | ★★★ |
| 217. GESTE D'ARTILLAC (LA) | Infogrames | Amstrad, Thomson | Aventure | K7, Disquette | ★★★★★ | — | — | ★★★★ |
| 218. GHOSTS'N GOBLINS | Elite | C 64 et 128 | Action | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 219. GILLES ET MARINA | Playjeux | Thomson | Educatif | K7 | ★★★★ | — | — | ★★★★ |
| 220. GLADIATOR | Domark | Spectrum | Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★ | ★★★★ |
| 221. GLASS | Quicksilva | Spectrum | Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 222. GLOBE-TROTTER | Excalibur | Apple II | Aventure | Disquette | ★★★★ | ★★★ | — | ★★★★ |
| 223. GLOBE TROTTEUR | Edil Belin | Thomson | Educatif géographie | K7 | ★★★★ | — | — | ★★★ |
| 224. GOLF | Microdeal | IBM PC, XT et compatibles | Simulation de golf | Disquette | ★★ | ★★ | ★★ | ★★★ |
| 225. GOLF CONSTRUCTION SET | Ariolasoft | C 64 et 128 | Golf | Disquette | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 226. GOONIES (THE) | Data Soft | C 64 | Aventure/Action | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 227. GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE 9-13 ANS | Vifi-Nathan | Thomson | Educatif français | K7 | — | — | — | ★★ |
| 228. GRAND PRIX 500 CC | Microïds | Amstrad | Course de motos | Disquette | ★★★ | ★★ | ★★ | ★★★★★ |
| 229. GRAPHIC ADVENTURE CREATOR | Inventive Software | C 64, Spectrum Amstrad | Création de jeux | Disquette K7 | ★★★★ | — | — | ★★★ |
| 230. GRAPHIC CITY | Ubi Soft | Amstrad | Animation de lutins | Disquette | ★★★★★★ | ★★★★★★ | — | ★★★★★ |
| 231. GRAPH-X | Norsoft | Amstrad | Création graphique | Disquette K7 | ★★★★ | — | — | ★★ |
| 232. GRAPHOLOGIE | Cobra Soft | Amstrad, Thomson, C 64 | Connaissance de soi | K7 | ★★★ | — | — | ★★★ |
| 233. GREEN BERET | Ocean | Spectrum | Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★★★ |
| 234. GUITARE ASSISTANT | Infogrames | Thomson | Educatif musical | K7 | ★★★★ | — | ★★ | ★★ |
| 235. GUNFRIGHT | Ultimate | Spectrum | Aventure/Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | — | ★★★★★ |
| 236. GYROSCOPE | Melbourne | Spectrum | Action | K7 | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 237. HALLEY PROJECT (THE) | Mindscape | Amiga | Simulation spatiale | Disquette | ★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| 238. HARDBALL | Accolade | C 64 | Base-ball | K7 | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★★★ |
| 239. HEADCOACH | Additive | Spectrum | Simulation tactique de football américain | K7 | ★★ | ★★ | ★★ | ★★★★ |
| 240. HEATHROW INTERNATIONAL | Hewson | Amstrad | Contrôle aérien | Cartouche | ★★ | ★★ | ★★ | ★★★★★ |

| INTÉRÊT | PRIX | TILT | RUBRIQUE | NOTRE COMMENTAIRE |
|---|---|---|---|---|
| ★★★★★★ | A | 32 | TUB | A bord de votre chasseur de combat dernier cri, vous allez faire escorte à un malheureux jumbo jet qui ne possède aucun moyen de défense contre les multiples attaques ennemies. Un excellent logiciel, tant par la qualité de la représentation 3D que par la synthèse vocale. |
| ★★★★★ | B | 35 | DOS | Plus besoin d'aller au café, désormais le babyfoot se pratique aussi sur consoles. Une très bonne simulation, même si la « pissette » et les reprises sont autorisées, ainsi que les buts marqués des « demis ». Un jeu difficile cependant, pas pour débutants. |
| ★★ | C | 35 | DOS | Ce ballon rond est étrangement maniable. Un dribble rapide vous mène aux buts adverses et c'est le shoot ! *Foot* est un logiciel intéressant puisqu'il permet de définir avec précision la puissance de votre équipe. Malgré quelques points noirs (tir des corners...), l'ensemble mérite la mise en jeu. |
| ★★ | C | 34 | DOS | Le football américain est bien connu pour sa violence et sa complexité... Mais comment diriger votre équipe dans un graphisme aussi pauvre ? Difficile alors de retrouver les nombreuses stratégies annoncées dans la notice ou de reconnaître le joueur que l'on anime sur le terrain. |
| ★★★ | B | 28 | COD | Pour gérer les résultats des matchs de football, ce logiciel vous propose plusieurs options telles que la lecture des données, leur classement, etc. Associé à la création du loto sportif, ce programme est bien entendu réservé aux amateurs. |
| ★★★★ | B | 35 | TUB | Simulation de parties de foot qui brille par le respect des règles du jeu et la lisibilité des parties. L'option permettant de tirer des séries de penalties, ou de tenter de les détourner mérite d'être essayée. En français, ce qui ne gâte rien ! |
| ★★★★ | B | 30 | TUB | Plutôt que de piloter un bolide, vous allez gérer votre écurie, choisir la voiture, acheter le meilleur pilote et partir à la recherche de la fortune. La simulation est intéressante et complète, aussi réaliste que possible, en tout cas... |
| ★★★★ | A | 33 | TUB | Out of shadows pour la magie et les monstres, ensuite un peu de texte avec The Mural, Project X-Microman propose un petit délire et Galaxia vous entraîne dans l'espace. Un assortiment réussi dont le prix est modique. |
| ★★★★★ | B | 28 | SOS | Espionnage et aventure vous plongent dans l'univers impitoyable du contre-espionnage. Le jeu se divise en trois parties distinctes où vous devrez tour à tour dépister un agent double, découvrir l'emplacement d'une bombe et livrer un dernier combat contre les agents de Moscou... Superbe ! |
| ★★★★ | B | 27 | TUB | Comment cueillir un maximum de champignons dans la jungle à bord d'un hélicoptère, tout en échappant aux rayons meurtriers et aux araignées venimeuses ? Un défi que vous pourrez compliquer selon votre humeur grâce aux multiples combinaisons de ce jeu traditionnel mais attrayant. |
| ★★★★ | A | 28 | CHA | Vous affronterez André Brutkowski ou Frenchie et les autres avant de rencontrer Peter Perfect, le plus coriace. Un jeu de bras parfait ; quelques faiblesses du côté des jambes. Vous aurez besoin de toute votre concentration, et d'excellents réflexes. |
| ★★★★ | B | 27 | TUB | Vous devez effectuer 60 tâches différentes, ce qui vous permettra de devenir une personne complète et d'accumuler des points de plaisir. Les objets à trouver sont souvent cachés. Dans le Dôme du Plaisir, jeux et puzzles (trop simples d'ailleurs) se succèdent. |
| ★★★★ | C | 27 | SOS | La liberté est au bout du tunnel... avec ce logiciel classique mais difficile. Prisonnier dans un cachot, vous n'en sortirez qu'au prix d'un redoutable parcours du combattant (gare aux clôtures électrifiées !) Mis à part l'affichage du texte en deux temps (défaut pénible), c'est réussi et très prenant. |
| ★★★★ | B | 30 | DOS | Vous avez réuni dix de vos meilleurs amis dans une grande propriété. Un cri déchire le silence ! La belle Daisy a la tête tranchée et seul l'un de vos compagnons peut être responsable du crime... Un scénario très bien traité malgré la simplicité du graphisme et de l'animation. Captivant ! |
| ★★★ | B | 31 | COD | Afin de récupérer les précieuses épices qui poussent au sein de cette planète, vous disposez d'un module de forage. Les galeries sont infestées de dangereuses créatures qui vous agresseront pendant les quatre phases du jeu. De la vitalité, un léger manque d'originalité mais l'action est au rendez-vous. |
| ★★★★★ | E | 36 | DOS | Reprenant le concept de Macpaint, il en comble le principal défaut. Le formatage de la feuille est possible dans la mesure où le dessin plein écran devient envisageable. De présentation identique à Macpaint, il en utilise tous les éléments. |
| ★★★★★ | n.c. | 32 | TP | Lorsque la création graphique se double d'animation et de programmation, la création de sprites ou décors et la mise en place de vos scénarios n'attendent que votre imagination. Un logiciel idéal pour assimiler et pratiquer la programmation. Votre travail peut s'incorporer dans vos listings personnels. |
| ★★★★ | B | 27 | SOS | Un labyrinthe infernal, une araignée géante, des feux follets... vous êtes au pays des rêves ou plutôt des cauchemars. En attendant, il faut survivre. Un graphisme en trois dimensions pour ce logiciel dont l'animation fait tout l'intérêt. Laisse à désirer côté suspense. |
| ★★★★★ | D | 36 | TUB | L'ennemi vient d'apparaître dans le champ du périscope... La première torpille est chargée dans son tube, encore quelques secondes avant la mise à feu ! Ce simulateur de combat sous-marin reste très réaliste. Selon le niveau sélectionné, il tiendra en haleine les plus fameux capitaines. |
| ★★★ | B | 28 | TUB | La vie de journaliste se passe à voyager. Ah ! le charme des horizons lointains ! Mais quelle galère pour se retrouver demain à Kuala-Lumpur ! Le budget est limité, le temps aussi, comment travailler sans connaître la langue du coin ? Les exigences de votre patron ne se discutent pas ! |
| ★★★ | C | 34 | KID'S | Décidément on compte beaucoup sur la jeunesse pour construire l'Europe... Mais vous, vous ne pourrez compter que sur vous-même pour repérer pays, mers, fleuves ou villes du vieux continent, ou répondre au questionnaire sur chaque pays : aucune échappatoire. Et les cartes de l'Atlas sont muettes. |
| ★★★★ | B | 27 | CHA | Un art né dans les montagnes de Perse, fondé sur l'analyse de suites de points et de figures. Pour atteindre des vérités cachées sur votre passé, votre avenir, votre vie, concentrez-vous, posez vos questions, mais côté interprétation, vous serez souvent déçus. |
| ★★★ | B | 32 | KID'S | Une succession de cours et d'exercices pour assimiler les différentes fonctions graphiques. Rotations, translations, repérages sur le plan, les cours sont bien mieux traités que les applications. Un logiciel conseillé aux élèves de cinquième et plus... |
| ★★★★ | E | 36 | DOS | Ce programme fait partie intégrante de Geos, générateur d'environnement graphique qui donne à votre *C 64* des allures de *Macintosh*. Il est accompagné entre autres choses d'un traitement de texte (le prix indiqué est celui de l'ensemble). La gestion de l'écran du *C 64* limite un peu ses possibilités. Dommage. |
| ★★★★★ | C | 29 | SOS | La recherche du père d'Hénerim Artillac, mystérieusement disparu, s'avère une aventure difficile et dangereuse. Jeu d'aventure classique, mâtiné de jeu de rôle. Certaines pages de texte, bien écrit, en français, sont accompagnées de pages graphiques très réussies. |
| ★★★★ | B | 34 | TUB | Un logiciel d'arcade efficace, tant par son animation que par la qualité de son graphisme. Ce combat contre les forces du mal ne vous laissera aucune minute de répit. Les « morts-vivants » sortent de terre devant vous et leur contact est mortel. Mais pensez à votre fiancée qu'il vous faut délivrer... |
| ★★★★ | B | 32 | KID'S | A mi-chemin entre la B.D. et le conte, ce logiciel vous permet de créer un dessin commenté. Les enfants de maternelle, C.P. ou CE 1 devront créer le décor et compléter l'ensemble d'un court texte de leur choix. L'emploi du crayon optique est hélas trop délicat ! |
| ★★★★★ | B | 31 | TUB | Pour racheter votre liberté, vous devrez défaire dans des combats sans merci des adversaires toujours plus dangereux. Les possibilités d'équipement et de combat sont très vastes. Un très bon jeu d'action, aux possibilités étendues. |
| ★★★★ | B | 28 | COD | Vous voici aux commandes de votre vaisseau, avec pour mission d'atteindre les cités ennemies. Un nouveau logiciel de combat spatial, qui se distingue cependant par la richesse et la variété des écrans ainsi que par un graphisme superbe qui contribue encore au plaisir du jeu. |
| ★★★★ | D | 29 | SOS | Comment réaliser le tour du monde quand on ne possède qu'un malheureux dollar en poche ? C'est à bord d'un cargo que vous allez commencer comme préposé à la chaudière. Mais pour aller plus loin, il vous faudra explorer le bateau. Un logiciel correct. |
| ★★★ | B | 30 | KID'S | Que font les Chinois à l'heure où vous vous couchez, et d'ailleurs quelle est la latitude exacte de votre lit ? Pourquoi la pyramide des âges indienne se tient-elle sur sa pointe alors que la nôtre est ferme sur sa base ? Des questions auxquelles vous apprenez à répondre sans coup férir. |
| ★★ | C | 32 | COD | Au vu des possibilités de la machine, on aurait pu s'attendre à une petite merveille... Malheureusement, il ne s'agit ici que d'un golf « stylisé » qui se joue en vue aérienne sur un terrain simpliste. Dix-huit trous qui n'arriveront pas à soutenir votre concentration. Dommage ! |
| ★★★★★ | B | 35 | DOS | Une partie de golf entièrement redéfinissable, c'est ce que vous propose ce superbe logiciel qui allie réalisme, action et stratégie. Après avoir emprunté les nombreux parcours préprogrammés, vous définissez votre propre terrain et y affrontez vos amis. Une partie de détente et de plaisir ! |
| ★★★★ | B | 30 | DOS | Une bande de jeunes aventuriers part à la recherche d'un mystérieux trésor. Dans un graphisme particulièrement soigné, vous affrontez huit tableaux d'angoisse et de danger. Chaque phase du jeu met en scène simultanément deux personnages qui vont combattre côte à côte. |
| ★★★ | B | 28 | KID'S | Analyse de la phrase et vocabulaire pour ce logiciel très classique. La seconde partie est une variante du jeu de pendu, la première débute par une contraction de phrase ; celle-ci réduite à l'essentiel, reste à identifier : sujet, verbe... Une petite animation égaye l'ensemble. |
| ★★★ | B | 35 | TUB | Ce jeu ambitieux ne tient pas toutes ses promesses. Dommage, car il est rare que les programmes de courses de motos permettent à deux pilotes de s'affronter. L'écran, partagé en deux fenêtres, donne de la course deux points de vue différents. Six motos participent à la compétition. |
| ★★★★★★ | B | 36 | DOS | Un logiciel d'aide à la création de jeux dont la simplicité va de pair avec de très grandes capacités. Les meilleurs jeux d'aventure peuvent être bâtis avec lui. Un outil fantastique entre vos mains. Si vous ne créez pas le jeu du siècle, vous saurez au moins comment on le fabrique ! |
| ★★★★★★ | n.c. | 36 | TUB | La démonstration qui ouvre le logiciel est éblouissante. Si *Graphic City* permet vraiment de réaliser des logiciels de cette qualité, bien des jeux d'action méritent la poubelle. En fait le travail à fournir reste important, mais *Graphic City* donne les moyens de superbes animations de lutins. |
| ★★★★★ | C | 36 | DOS | Un logiciel doté de nombreuses fonctions, 2, 4 ou 16 couleurs selon la résolution, choix de brosses, effets de miroir, insertion de texte, déformable et inclinable facilement. Le maximum de qualité accessible sans tracé à main levée. |
| ★★★ | B | 27 | CHA | Ronde, filiforme ou déliée, votre écriture vous révèle : intelligence, sociabilité, affectivité, etc. L'ordinateur rend son verdict. Exemple : « personnalité riche et complexe » (ça fait toujours plaisir !). Amusant. |
| ★★★★★ | A | 32 | TUB | Para hautement entraîné dans le combat au couteau, vous tentez d'infiltrer les lignes successives de défense ennemie et de délivrer ainsi les prisonniers. Les attaquants surgissent de toutes parts et leur mode de combat varie. Un bon logiciel totalement épuisant. |
| ★★★ | B | 33 | KID'S | Education et musique se mêlent pour le plaisir de l'oreille. Toutes les positions, tous les accords sont ici présentés sous forme de cours et d'exercices. Seul l'environnement sonore du programme laisse à désirer, ce qui est quand même décevant pour un tel logiciel... |
| ★★★★★ | B | 29 | SOS | Ayant été nommé shérif d'une petite ville infestée de bandits, votre devoir est donc de l'en débarrasser. Pistez-les un à un et dans un farouche duel au pistolet peut-être parviendrez-vous à les mettre hors de combat. Un logiciel amusant et original. |
| ★★★★ | B | 28 | TUB | Un gyroscope qui doit se frayer un chemin au milieu d'un terrain accidenté. Si le scénario n'a rien d'enthousiasmant, le jeu se révèle prenant car l'illusion du relief est très bien rendue et l'inertie du gyroscope parfaite. |
| ★★★★★★ | E | 35 | TUB | Ce jeu superbe et passionnant exploite bien les possibilités graphiques et sonores de l'*Amiga*. Votre mission interplanétaire vous fera découvrir le système solaire « comme si vous y étiez » ! Mouvements relatifs des planètes, faces cachées à l'opposé du soleil... le réalisme est au rendez-vous. |
| ★★★ | B | 35 | DOS | Une simulation de base-ball réservée exclusivement aux connaisseurs. La sélection des nombreux paramètres prend le pas sur l'action et, malgré la notice en français, le choix est difficile. Graphisme de qualité, animation réussie, le nombre d'actions proposées impressionne. |
| ★★★★ | B | 36 | TUB | Vous gérez une équipe de football américain avec l'espoir de l'amener jusqu'au match final. Lors des parties, c'est encore vous qui définissez la tactique à adopter. Un bon jeu tactique, assez complet. |
| ★★★★ | B | 34 | CHA | Ce simulateur de contrôle aérien est d'un abord assez délicat. Seules de longues heures de pratique vous dévoileront les qualités du programme. La simulation est complexe et captivante. Le joueur oubliera bientôt la simplicité du graphisme pour ne plus s'intéresser qu'à la stratégie de sa mission. |

# 576 logiciels au Tiltoscope



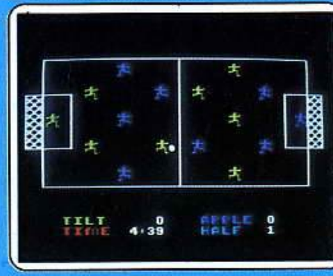
241. Hes Games



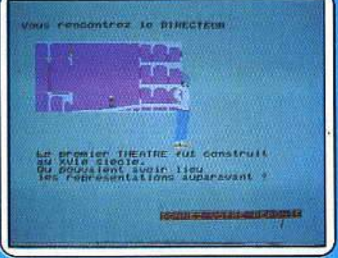
242. Highway Encounter



243. Highway Encounter




244. Hires Soccer



245. Histoire de théâtre




246. Hole in one Professional



247. Hot Rasputin



248. Hunter Killer



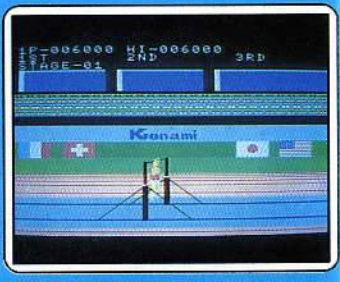

249. Hyperdrive




250. Hyper Rallye




251. Hypersports




252. Hypersports 1 et 2



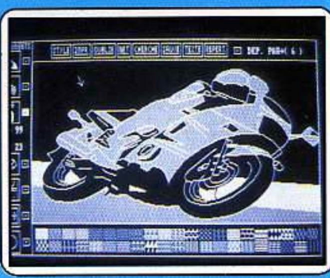
253. Hypersports 3



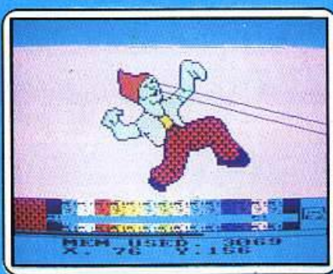

254. Il était une fois



255. Illusions



256. L'Illustrateur



257. The Image System



258. Impossible mission



259. International Basket-ball




260. International Karaté




261. International Rugby




262. International Soccer



263. Iridis Alpha

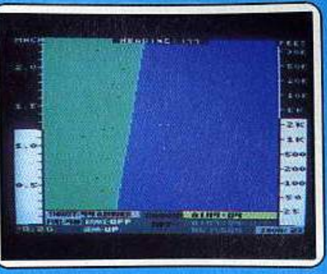


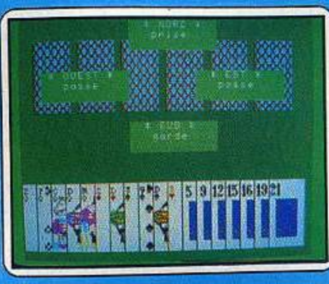

264. Jack the Nipper



265. La Java du privé

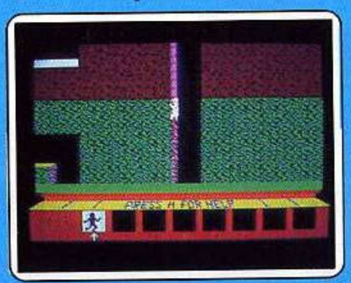

266. Je compte

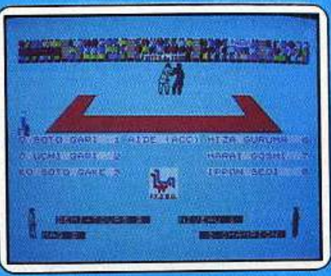

267. Jet

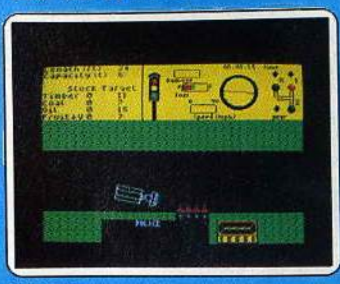

268. Jeu de tarots

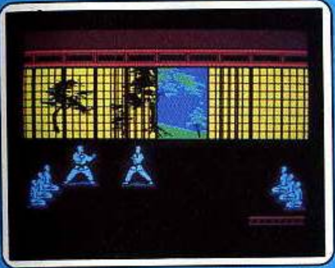


269. Jimmy Business


270. Journey


271. Judoka


272. Juggernaut


273. Karaté

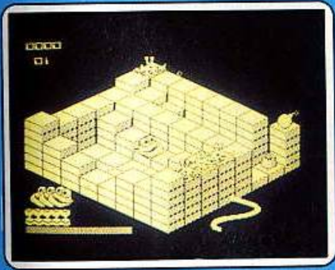

274. Kennedy Approach

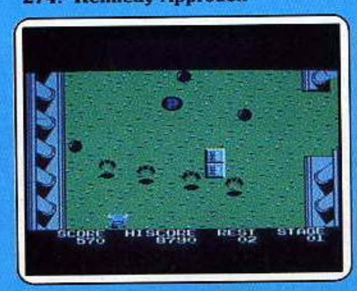


275. Khronos

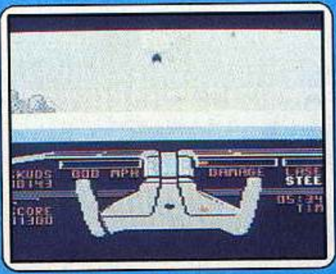


276. King Quest II


277. Kirel



278. Knightmare



279. Knight Rider



280. Knight Tyme



281. Koronis Rift


282. Kung Fu Master



283. Las Vegas



284. The Law of the West

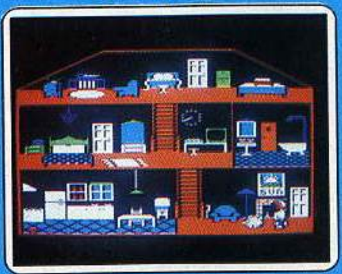


285. Leader Board



286. Lecture rapide Mnemologik


287. La légende des Amazones

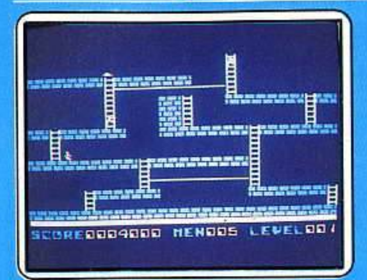

288. Little Computer People

# 576 logiciels au Tiltoscope

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGE | DIFFICULTÉ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 241. HES GAMES | Hes Ware | C 64 | Simulation sportive | Disquette | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 242. HIGHWAY ENCOUNTER | Vortex | Spectrum | Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 243. HIGHWAY ENCOUNTER | Vortex Software | Amstrad CPC | Arcade | K7 Disquette | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 244. HIRES SOCCER | On-line Sierra | Apple II | Jeu de balle | Disquette | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 245. HISTOIRE DE THEATRE | Free Game Blot | Thomson | Théâtre didactique | K7 | ★★★ | — | ★★ | ★★★★ |
| 246. HOLE IN ONE PROFESSIONAL | Konami | M.S.X. | Sport | Cartouche | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 247. HOT RASPUTIN | Firebird | Spectrum | Aventure/Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | — | ★★★★ |
| 248. HUNTER KILLER | Amsoft | Amstrad | Combat sous-marin | K7 | ★★★ | ★★ | ★ | ★★★★ |
| 249. HYPERDRIVE | English Software | Spectrum | Course de voiture | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 250. HYPER RALLYE | Konami | M.S.X. | Course auto | Cartouche | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ |
| 251. HYPERSPORTS | Imagine | Spectrum | Simulation sportive | K7 | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 252. HYPERSPORTS 1 ET 2 | Konami | M.S.X. | Simulation sportive | Cartouche | ★★ | ★★ | ★★ | ★★★ |
| 253. HYPERSPORTS 3 | Konami | M.S.X. | Sport | Cartouche | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★ |
| 254. IL ÉTAIT UNE FOIS | Infogrames | Thomson | Educatif français | K7 | ★★★ | — | — | ★★★ |
| 255. ILLUSIONS | Nice Ideas | M.S.X. | Action et stratégie | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 256. ILLUSTRATEUR (L') | Didacticiel FM | IBM PC | Création graphique | Disquette | ★★★★ | — | — | ★ |
| 257. IMAGE SYSTEM (THE) | CRL | Amstrad | Création graphique | K7 Disquette | ★★★★ | — | — | ★★★ |
| 258. IMPOSSIBLE MISSION | Epyx | Spectrum | Aventure réflexion | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 259. INTERNATIONAL BASKET-BALL | Commodore | C 64 | Simulation sportive | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 260. INTERNATIONAL KARATE | System 3 | C 64 | Arts martiaux | K7 | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 261. INTERNATIONAL RUGBY | Artic | Spectrum | Simulation de rugby | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 262. INTERNATIONAL SOCCER | Commodore | C 64 | Football | Cartouche | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 263. IRIDIS ALPHA | Llamasoft | C 64 | Action | K7 | ★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| 264. JACK THE NIPPER | Gremlin Soft | Spectrum | Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★ | — |
| 265. JAVA DU PRIVE (LA) | Froggy Software | Apple II | Aventure | Disquette | ★★★ | — | ★★ | ★★ |
| 266. JE COMPTE | Nice Ideas | M.S.X. | Educatif calcul | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★ |
| 267. JET | Sublogic | C 64 | Simulation de vol et combat aérien. | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 268. JEU DE TAROTS | Nice Ideas | VG 5000 et M.S.X. | Jeu de cartes | K7 | ★★★★ | — | — | ★★★ |
| 269. JIMMY BUSINESS | Excellence | C 64 et 128 | Commerce et stratégie | Disquette | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 270. JOURNEY | C.R.L. | C 64 | Aventure/Action | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 271. JUDOKA | Kung Judo | Thomson | Sport Judo | K7 | ★★ | — | ★★★ | — |
| 272. JUGGERNAUT | C.R. L. | Spectrum | Conduite de semi-remorque | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 273. KARATE | Infogrames | Thomson | Action | K7 Disquette | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 274. KENNEDY APPROACH | Microprose | C 64 et Atari 800, XL et XE | Contrôle aérien | Disquette | ★★★ | ★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| 275. KHRONOS | Coktel Vision | Thomson | Aventure/Action | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 276. KING QUEST II | Sierra On Line | Atari ST, Apple II | Aventure | Disquette | ★★★★★★ | — | — | ★★★★★ |
| 277. KIREL | Additive Games | Spectrum | Aventure/Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 278. KNIGHTMARE | Konami | M.S.X. | Action | Cartouche | ★★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★★★ |
| 279. KNIGHT RIDER | Ocean | C 64 | Action | K7 | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★ |
| 280. KNIGHT TYME | Mastertronic | M.S.X. | Aventure/Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| 281. KORONIS RIFT | Activision | C 64 | Action/Stratégie | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 282. KUNG FU MASTER | US Gold | C 64 | Action/Kung Fu | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 283. LAS VEGAS | Infogrames | Thomson | Aventure | K7 Disquette | ★★★★★ | ★★★ | ★ | ★★★★ |
| 284. LAW OF THE WEST (THE) | Accolade | Apple II | Action | Disquette | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ |
| 285. LEADER BOARD | Access Software | C 64, Amiga, Atari ST | Golf | K7 Disquette | ★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★ | — |
| 286. LECTURE RAPIDE MNEMOLOGIK | Minipuce | EXL 100 | Mémoire visuelle | K7 | ★★★ | — | — | ★★ |
| 287. LEGENDE DES AMAZONES (LA) | Silvertime | Spectrum | Action | K7 | ★★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 288. LITTLE COMPUTER PEOPLE | Activision | C 64/128, Apple II, Atari ST | Jeu de compagnie | Disquette | ★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | — |

| INTÉRÊT | PRIX | TILT | RUBRIQUE | NOTRE COMMENTAIRE |
|---|---|---|---|---|
| ★★★★★ | C | 27 | SOS | *Hes Games* apporte réalisme et vigueur à la compétition sportive. Pour les sept épreuves de ce logiciel, vous allez tour à tour tirer à l'arc, courir le 110 mètres haies ou encore effectuer de superbes plongeons. L'ensemble nécessite autant de force que de finesse, autant de muscles que de cervelle! |
| ★★★★★ | B | 30 | COD | Pour protéger la Terre de l'invasion des méchants, guidez vos Vortons (des robots) sur l'autoroute et déposez le laserton dans le repaire de ces Aliens. Un logiciel bien réalisé et assez difficile. |
| ★★★★★ | A/B | 28 | TUB | Un scénario peu original, mais une réalisation parfaite qui a fait de ce programme un « hit ». Les commandes précises, les graphismes de qualité et l'animation très douce frappent dès le premier abord. Un petit regret cependant, le son mériterait un meilleur traitement. |
| ★★★★★★ | B | 35 | DOS | Logiciel de simulation du jeu de football. Trois difficultés de jeu avec une option « débutant » et la possibilité de jouer contre l'ordinateur, en solitaire. Un jeu agréable, d'accès relativement facile, même si les huit joueurs ne bénéficient pas toujours de leur entière autonomie. |
| ★★★★★ | B | 27 | TUB | Savez-vous qui a composé la musique du « Bourgeois gentilhomme » ? C'est l'une des questions pièges de ce logiciel à la fois ludique et éducatif, qui vous entraîne dans les coulisses du théâtre en compagnie de Scapin. Le graphisme est plaisant, le propos sérieux sans être ennuyeux. |
| ★★★★ | C | 35 | CHA | Evolution du précédent, il possède un éditeur de terrain. Ainsi, il est possible de créer une bibliothèque de parcours. Se lasser de ce logiciel semble donc impossible. Cependant, il n'est pas parfait : scrollings hésitants, graphismes moyens. Certes, un programme agréable mais rien ne vaut le vrai golf! |
| ★★★★★ | B | 29 | SOS | Vous incarnez un vaillant chevalier et votre quête a pour but de détruire le joyau des Sept Planètes, source de pouvoir de l'esprit de Raspoutine. Epée et bouclier vous aideront à vous débarrasser des gardes. Un jeu difficile aux graphismes de qualité. |
| ★★★ | B | 36 | CHA | Ce simulateur de combat sous-marin est d'un maniement très réaliste. Selon cinq niveaux de difficulté, vous affrontez de nombreux convois allemands. Plongées ou approches de l'adversaire, le pilotage est précis et efficace. Le programme souffre malgré tout d'un graphisme par trop statique. |
| ★★★★ | C | 27 | TUB | Au volant de votre Formule 1, vous allez tenter votre chance sur les cinq circuits proposés. Coups de volant, accélération foudroyante et freinage brutal, tout ceci sera nécessaire pour éviter les autres voitures. Et dire qu'il y a aussi des flaques d'huile! |
| ★★★★ | C | 32 | DOS | Pas de surprises, ni dans un sens, ni dans l'autre, pour ce classique qui intègre 13 étapes de difficulté croissante : conduite de nuit, chaussée glacée, crescendo d'adversaires coriaces. Un logiciel sans histoire à conseiller aux débutants. |
| ★★★★★ | B | 27 | DOS | Pour arriver à la fin du jeu, il vous faudra réussir des prouesses : en natation (ne laissez pas asphyxier votre nageur!), au tir au pigeon (d'argile), au cheval d'arçon et au tir à l'arc, sans oublier l'haltérophilie. Graphisme, animation, bruitage : une réussite. |
| ★★ | B | 27 | DOS | Cette version de *Hypersports* pour *M.S.X.* propose six épreuves sportives : tir au pigeon, tir à l'arc, haltérophilie, plongeon, trempoline et barre fixe. L'animation des joueurs reste très classique, sauf en ce qui concerne les quelques mimiques de nos valeureux champions. |
| ★★★ | C | 34 | TUB | Compétitions de triple saut et de saut à la perche, course cycliste et match de curling, voilà ce que propose la troisième version de *Hypersports* sur *M.S.X.* Une grande force musculaire du poignet est recommandée puique toute l'action s'effectue au joystick. Logiciel un peu décevant au demeurant. |
| ★★★★ | B | 36 | KID'S | Un des rares éducatifs de français à sortir du cadre sécurisant des règles de grammaire pour proposer une aide à la création. A partir de la structure traditionnelle du conte, créez votre propre histoire ; libre à vous d'inventer personnages et situations ou de mettre en scène ceux que propose le logiciel. |
| ★★★ | B | 27 | TUB | Un logiciel au rythme infernal, qui demande de bons réflexes et une attention sans relâche. Au milieu des oiseaux qui se transforment en poissons, un château de cauchemar où l'on monte sans cesser de revenir à son point de départ. |
| ★★★★ | F | 36 | DOS | L'écran monochrome des *IBM PC* interdit les merveilles. L'*Illustrateur* vaut par sa facilité d'exécution, par l'emploi judicieux de motifs. Mais l'absence de tracé à main levée empêche une comparaison valable avec les logiciels bénéficiant des qualités graphiques d'autres machines. |
| ★★★★ | B | 36, 35 | DOS/TUB | Ce programme vous fournit quelques instruments utiles pour l'accomplissement de vos noirs desseins. Ses possibilités de sélection d'un mode « transparent » pour les couleurs et d'établissement d'une table de correspondance entre différentes teintes le distinguent de ses principaux concurrents. |
| ★★★★★ | B | 29 | TUB | Pour faire échec à un professeur fou qui veut lancer des missiles nucléaires, vous devrez pénétrer dans le quartier général et investir sa chambre de contrôle. Il vous faudra d'ailleurs résoudre un puzzle pour y parvenir. Un bon jeu original. |
| ★★★★ | A | 27 | TUB | Sur un terrain montré en perspective, les deux équipes viennent de se mettre en place. Dès l'envoi, manœuvrez le joueur porteur du ballon et sachez négocier votre percée. La souplesse et la rapidité du jeu autorisent toutes les feintes et acrobaties, d'ailleurs saluées par un public chaleureux! |
| ★★★★★ | A | 33 | TUB | Le « Kiaï », ou « cri qui tue » a encore frappé! Ce logiciel d'arts martiaux est très bien traité. L'animation, vive et rapide, ne laisse aucun doute quant à la portée des coups et les possibilités d'attaque sont plus que variées. Notons également un contexte graphique et sonore de qualité. |
| ★★★★ | A | 30 | TUB | Pratiquez donc le rugby à treize sans quitter votre fauteuil! Le jeu de balle est assez complet, permettant passes entre partenaires, feintes et transformations des essais marqués (attention au vent). Quelques problèmes cependant quand deux adversaires sont trop proches. |
| ★★★★ | n.c. | 35 | DOS | Un match de foot bénéficiant d'une animation soignée, un graphisme travaillé, et qui permet des parties enjouées à tous les niveaux de difficulté, surtout avec un autre joueur humain. Tant pis si le logiciel prend quelques libertés avec les règlements de la fédération de foot! |
| ★★★★★ | n.c. | 36 | TUB | Un jeu prétexte pour tester ses réflexes et sa dextérité. Aussi rapide que les Defender des cafés, ça sort de partout, et pour sauver votre soucoupe qui mute par moments en un tripode bizarre, il faut tourner, tirer et tirer encore plus vite! On aime ou on n'aime pas. Mes doigts aiment. |
| ★★★★★ | B | 34 | TUB | Pour une fois qu'on vous demande d'être insupportable, cynique et sans scrupules, ne vous faites pas prier! Vous incarnez un bébé qui profite de son apparente candeur pour s'introduire en des lieux divers et y perpétrer les pires bêtises. |
| ★★★ | B | 34 | SOS | Engagé par la femme d'un industriel, vous devez découvrir si son mari la trompe. Affaire simple direz-vous? Pas si sûr. Et, comme dans toutes les séries B, il y aura des rebondissements. Faible vocabulaire mais dialogues originaux. Courage Marlow, Bogart n'a pas fait mieux! |
| ★★★★ | B | 28 | KID'S | Loin du didactisme glacial, il s'agit ici plus d'un jeu que d'un apprentissage intensif du calcul. Destinés à de très jeunes enfants, les quatre exercices mêlent avec bonheur éducatif et ludique. Une réussite qui prouve qu'on peut parfois instruire sans ennuyer. |
| ★★★★★ | D | 30 | TP | Simulateur de vol et de combat aérien, ce logiciel a l'avantage de posséder un contexte graphique étonnant. Il est possible de déclencher à tout moment l'une des six vues autorisées ou de visualiser son appareil de la tour de contrôle. Une mission très réaliste... |
| ★★★★ | n.c. | 30 | CHA | Tarot à quatre contre un ordinateur « tri-players » parfaitement honnête... La partie est réaliste, tant en ce qui concerne les règles que l'ambiance et le suspens de l'action. Le jeu est rapide et le graphisme des cartes superbe. Dommage qu'il n'existe ici qu'un seul niveau de jeu. |
| ★★★★ | E | 32 | TUB | Pour l'ouverture de votre magasin, vous venez de constituer votre stock. Gérant de ce petit commerce, vous devez réguler votre stock, satisfaire la clientèle et subir l'assaut des voleurs à l'étalage. La simulation est amusante bien que peu complexe. |
| ★★★★ | B | 28 | TUB | Explorateur en quête de fortune, vous plongez au centre de la terre vers un pays des plus hostiles. Grâce aux objets récoltés sur la route, vous découvrez des indices... L'emploi cumulé du joystick et du clavier est rendu nécessaire par le nombre des moyens mis à votre disposition. |
| ★★★★★ | B | 29 | TUB | Loin des karatékas et consorts, Judoka, fidèle à l'orthodoxie de l'art martial, propose un apprentissage des techniques du judo. Il fera la joie des judokas avides de perfectionner leur technique et initiera les novices aux grands principes de ce sport. |
| ★★★★★ | B | 27 | TUB | Au volant d'un semi-remorque, vous devrez assurer un transport de fret, variable tant en quantité qu'en nature. Les accidents risquent d'être fréquents au début, mais vous pourrez heureusement faire réparer les dégâts dans un garage. Un excellent programme. |
| ★★★★★ | B | 28 | TUB | Précurseur des jeux de qualité sur Thomson, il n'a rien perdu de ses mérites. Les graphismes sont très « pointus », l'animation ultra-rapide. Le son de moins bonne facture, à cause de la structure des Thomson, est le seul défaut de ce programme. |
| ★★★★★ | B | 28 | TP | Les simulateurs de contrôle aérien sont encore peu nombreux. *Kennedy approach* vous propose de gérer l'un des cinq plus importants aéroports des Etats-Unis. Graphisme simple et précis, messages parlés et tension permanente, l'ambiance de l'écran est très professionnelle. |
| ★★★ | B | 31 | SOS | Cette aventure graphique tient plus de l'action que de la stratégie. A moins que vous ne soyez assez rapide pour user simultanément de vos muscles et de vos cellules grises, votre quête se transforme vite en une course-poursuite épuisante d'un intérêt purement « joystickien »! |
| ★★★★★★ | E | 33<br>28 | LUD<br>SOS | Une aventure à l'univers très cohérent, bien illustrée, en un anglais facile. Le chevalier Graham cherche la princesse prisonnière de la tour de cristal. Il existe différentes façons de terminer le jeu, avec des scores plus ou moins brillants. |
| ★★★★★ | B | 33 | TUB | Une adorable grenouille doit parcourir un labyrinthe. Mais ici pour sortir de chaque pièce, il vous faudra faire preuve d'ingéniosité. En effet, les sorties sont le plus souvent en hauteur et c'est en déplaçant des blocs de pierre que notre batracien y parviendra. |
| ★★★★★★ | C | 33 | TUB | C'est en couleurs. C'est assez joli. C'est très rapide. C'est tout bête. C'est tout simple. C'est bien réalisé. C'est tout bon. Bref, c'est génial! Et personne ne peut dire le contraire. |
| ★★ | B | 36 | TUB | Sur le scénario d'une série télévisée américaine, vous luttez contre une sinistre organisation terroriste. *Knight Rider* n'use pas de stratégie et l'action plafonne au simple « boum-boum » d'avant-guerre... Un logiciel facile d'emploi et dénué d'originalité. |
| ★★★★★ | A | 35 | TUB | Graphismes de très bonne facture, animation parfaite et bande sonore sont au programme. Les commandes sont gérées par un système de menu. La structure est simple : des fenêtres apparaissent en fonction de la validation de certaines options. Très souple! |
| ★★★★ | B | 30 | TUB | Logiciel d'action et de stratégie, *Koronis Rift* vous propose de partir à la recherche des épaves abandonnées sur une planète afin de récupérer un matériel de haute technologie. Le scénario s'appuie sur différentes phases de jeu telles les combats, l'exploration ou le maniement de votre robot... |
| ★★★ | B | 30 | TUB | Une kyrielle d'adversaires de plus en plus féroces vont ici vous assaillir à chaque étage du bâtiment. Dans un contexte graphique et sonore sans prétention, *Kung Fu Master* est plus porté sur l'action que sur la réflexion et c'est sans aucun doute la crampe du poignet qui clôturera votre mission. |
| ★★★★★ | C | 29 | SOS | Une aventure nouveau style, magnifiquement réalisée. Peter, zonard endetté, hérite d'une vieille tante richissime, à condition de gagner un million de dollars en une seule nuit à Las Vegas. Mais gare aux créanciers aux abois. Les 3 parties se jouent en temps réel et limité. |
| ★★★★★ | E | 34 | TUB | Vous devez faire respecter la loi, mais sans tirer sur tout ce qui bouge. Lorsque vous rencontrez des personnages, vous choisissez le type de dialogue, apaisant ou provocateur, jusqu'à ce que votre interlocuteur prenne peur... ou dégaine. |
| ★★★★★★ | A/E | 35 | CHA | Le graphisme de ce jeu paraît plus schématique que celui de *Mean 18*, mais se situe aussi à un très haut niveau. L'animation, plus rapide, lui donne un rythme légèrement plus enlevé. Lequel choisir? That is the question... |
| ★★★ | B | 30 | KID'S | Malheureuses victimes du trou de mémoire à répétition, exercez vos neurones chétifs! Pas très intellectuel ce cours de gymnastique pour « têtes passoires » — il s'agit de retrouver les cases colorées d'un dessin apparu en début de jeu — vous les fera certainement tout musclés! |
| ★★★★★ | A | 33 | TUB | Lady Wilde va tenter de retrouver sa fille perdue au beau milieu de la forêt amazonienne. Mais les redoutables Amazones veillent. Les possibilités de combat sont trop limitées et l'action trop répétitive mais les décors et l'animation superbes valent le détour. |
| ★★★★★★ | B/C | 35 | TUB | Révolution dans le monde de l'informatique : des petits hommes habitent dans des ordinateurs. Ils mangent, dorment, dansent, écrivent, bref ils vivent. Graphisme et animation moyens, mais c'est tellement original! |

# 576 logiciels au Tiltoscope



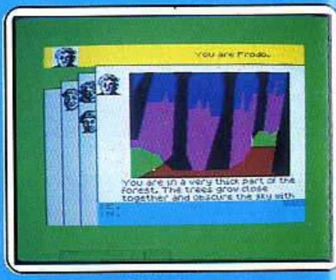
289. Lode Runner



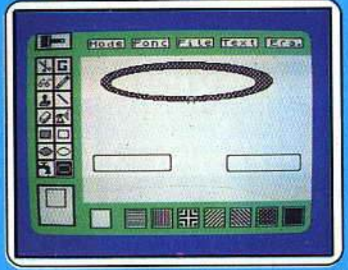
290. Lode Runner Rescue



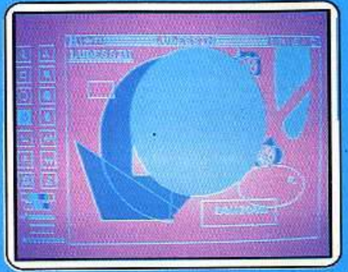

291. Lombrix



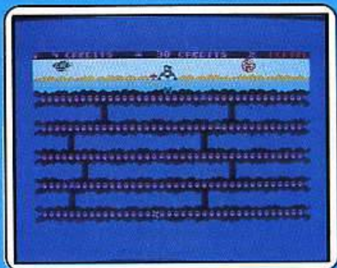
292. Lord of the Rings



293. Lorigraph



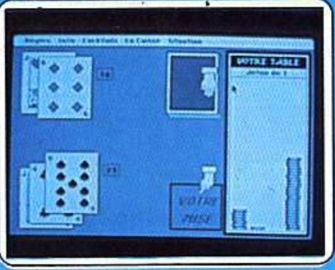
294. Ludessin



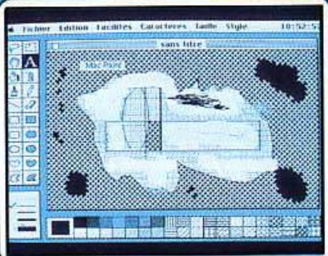
295. Lutins



296. Macadam Bumper



297. Mac jack



298. Mac Paint



299. Mail Orders Monsters



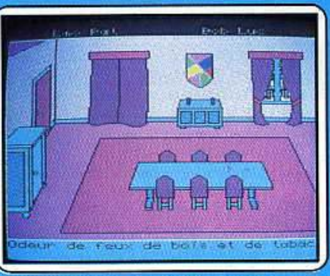

300. La malédiction de Thaar




301. Manager




302. Mandragore




303. Le manoir de Mortevielle



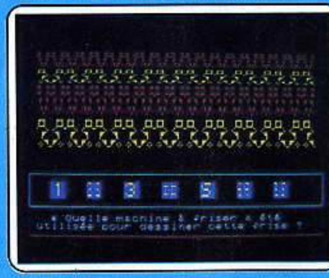
304. Macaraibo



305. Marsport



306. Mathématiques



307. Mathématiques



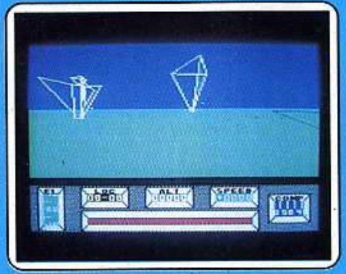
308. Max Headroom



309. Mean 18



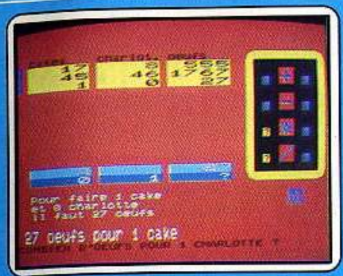
310. Meloptica



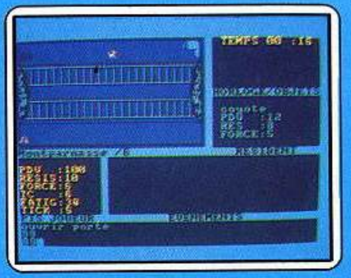
311. Mercenary



312. Mermaid Madness



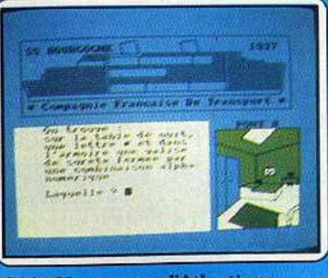

**313. Mesures et grandeurs**



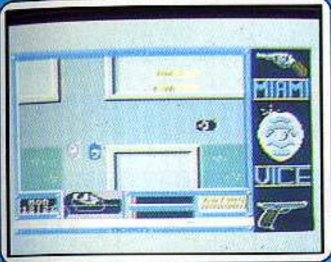
**314. Metro 2018**



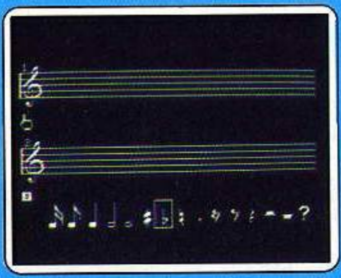
**315. Meurtre à grande vitesse**



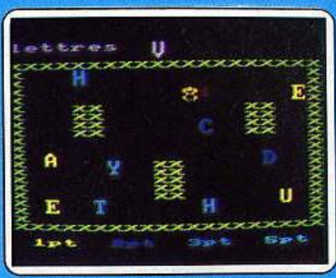
**316. Meurtre sur l'Atlantique**




**317. Miami Vice**



**318. Micro-flûte**




**319. Micro Sapiens**



**320. Mikie**




**321. 1789**



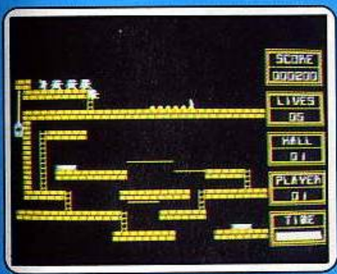

**322. Mind Poursuit**




**323. Mind Shadow**



**324. Mindstone**




**325. Les mines du roi Aquantus**



**326. Mini-Bridge**




**327. Mission Elevator**



**328. Moebius**



**329. Molecule Man**



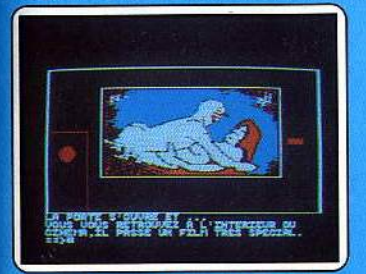
**330. Movie**



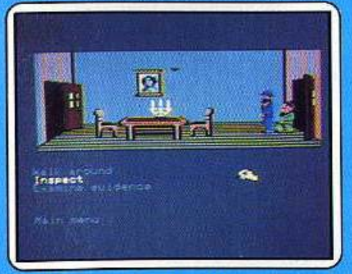
**331. Movie Maker**



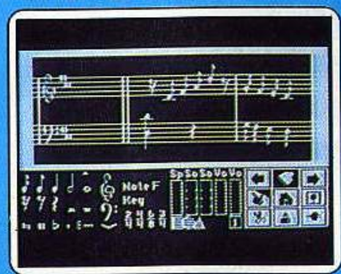
**332. Mugsy Revenge**



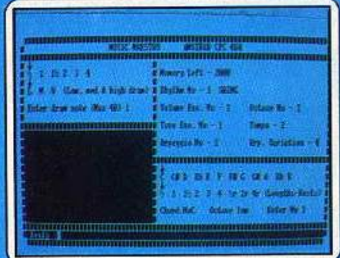
**333. Le mur de Berlin va sauter**




**334. Murder on the Mississippi**




**335. Music Construction Set**



**336. Music Maestro**

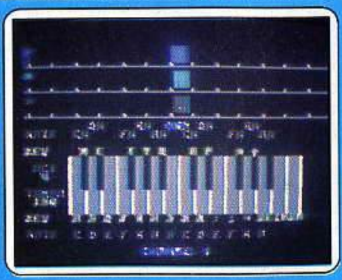
# 576 logiciels au Tiltoscope

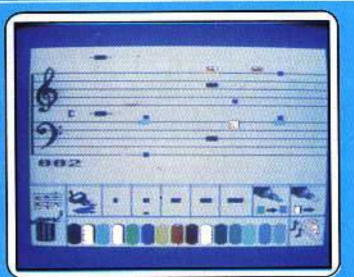
| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGE | DIFFICULTÉ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 289. LODE RUNNER | Broderbund | Atari XL/XE, M.S.X. | Action | Disquette | ★★ | ★★ | ★★ | — |
| 290. LODE RUNNER RESCUE | Synapse | Atari XL/XE, C 64 | Action | Disquette | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | — |
| 291. LOMBRIX | Ere informatique | Spectrum | Action | K7 | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★ |
| 292. LORD OF THE RINGS | Melbourne | Spectrum, Amstrad | Aventure/Rôle | K7 | ★ | — | — | ★★★★★★ |
| 293. LORIGRAPH | Loriciels | Amstrad, Spectrum | Création graphique | K7 Disquette | ★★★★ | — | — | ★★ |
| 294. LUDESSIN | Conseil Com | Amstrad | Création graphique | K7 Disquette | ★★★★ | — | — | ★★★★ |
| 295. LUTINS | Minipuce | Thomson | Création de sprites | K7 | ★★★ | selon vos applications | ★★ | ★★ |
| 296. MACADAM BUMPER | Ere Informatique | C 64 | Flipper redéfinissable | Disquette | ★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 297. MAC JACK | FIL | Macintosh | Jeu Black Jack | Disquette | ★★★★ | — | — | ★★★ |
| 298. MAC PAINT | Apple | Macintosh | Création graphique | Disquette | ★★★★ | — | — | ★★ |
| 299. MAIL ORDERS MONSTERS | Ariolasoft | C 64 | Arcade, création de personnages | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 300. MALÉDICTION DE THAAR (LA) | Coktel Vision | Amstrad | Aventure | K7 | ★★★★★ | — | — | ★★★★ |
| 301. MANAGER | Ere Informatique | Amstrad, Spectrum | Simulation économique | K7 | ★★★ | — | — | ★★★★ |
| 302. MANDRAGORE | Infogrames | C 64 | Aventure/Rôle | Disquette | ★★★ | ★★★ | — | ★★★★★ |
| 303. MANOIR DE MORTEVIELLE (LE) | Pyramide | Q.L. | Aventure policière | K7 | ★★★★★ | — | ★★★ | ★★★★ |
| 304. MACARAIBO | Loriciels | Amstrad | Action | K7 Disquette | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 305. MARSPORT | Gargoyle Games | Spectrum | Aventure | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | — | ★★★★ |
| 306. MATHÉMATIQUES CHIFFRES ET FORMES | Vifi-Nathan | Thomson | Mémoire visuelle, classement | K7 | ★★★★ | — | — | ★ |
| 307. MATHÉMATIQUES, TABLES ET FRISES | Vifi-Nathan | Thomson | Educatif | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 308. MAX HEADROOM | Quicksilva | Spectrum | Aventure/Action | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★★ |
| 309. MEAN 18 | Accolade | Atari ST, IBM PC | Golf | Disquette | ★★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | — |
| 310. MELOPTICA | Vifi International | Thomson | Educatif création graphique | K7 | ★★★ | — | — | ★★★ |
| 311. MERCENARY | Novagen | C 64, Atari | Simulation, stratégie et combat | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 312. MERMAID MADNESS | Electric Dreams | C 64 | Aventure/Action | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ |
| 313. MESURES ET GRANDEURS 10-14 ANS | Vifi-Nathan | Thomson | Educatif mathématiques | K7 | ★★★ | — | — | ★★★ |
| 314. METRO 2018 | Initiel | Amstrad | Aventure graphique | K7 Disquette | ★★★ | — | ★★★ | ★★★★ |
| 315. MEURTRE À GRANDE VITESSE | Cobra Soft | Oric, Amstrad, Thomson | Aventure policière | K7 | ★★ | — | — | ★★★★ |
| 316. MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE | Cobra Soft | Amstrad | Aventure policière | K7 Disquette | ★★★★ | — | — | ★★★★★ |
| 317. MIAMI VICE | Ocean | C 64 | Action/Stratégie | K7 | ★★★ | ★★★ | ★ | ★★★★★ |
| 318. MICRO-FLÛTE | Ediciel | Apple IIe | Educatif, flûte | Disquette | ★★ | — | ★★★ | ★★ |
| 319. MICRO SAPIENS | Ere Informatique | Amstrad | Action/Stratégie | K7 | ★★★ | ★★ | ★★ | ★★★★ |
| 320. MIKIE | Imagine | Spectrum | Action | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 321. 1789 | Ludia | C 64 | Aventure | Disquette | ★★★★ | — | — | ★★★ |
| 322. MIND POURSUIT | Datasoft | Apple II | Questionnaire | Disquette | ★★ | ★ | seulement question musicale | ★★★★ |
| 323. MIND SHADOW | Activision | Thomson | Aventure | Disquette | ★★★★★ | — | — | ★★★★ |
| 324. MINDSTONE | The Edge | Spectrum | Aventure/Rôle | K7 | ★★★★ | ★★★ | — | ★★★★ |
| 325. MINES DU ROI AQUANTUS (LES) | Ariolasoft | Amstrad | Action | Disquette | ★★★ | ★★★★★ | — | ★★★★ |
| 326. MINI-BRIDGE | Edil Belin | Thomson | Jeu de cartes | K7 | ★★★ | — | — | ★★★ |
| 327. MISSION ELEVATOR | Eurogold | Amstrad | Aventure/Action | K7 Disquette | ★★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★★ |
| 328. MOEBIUS | Origin Systems | Apple II | Rôle/Action | Disquette | ★★★ | ★★★★ | — | ★★★★★ |
| 329. MOLECULE MAN | Mastertronic | Amstrad | Action/Création | K7 | ★★★★ | ★★ | ★★ | ★★★★★ |
| 330. MOVIE | Imagine | Spectrum | Aventure/Action | K7 | ★★★★★★ | ★★★★★ | — | ★★★★★ |
| 331. MOVIE MAKER | Ariolasoft | Apple II | Aide à l'animation et au dessin | Disquette | ★★★★ | ★★★★★★ | — | — |
| 332. MUGSY REVENGE | Melbourne | Spectrum | Stratégie/Action | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 333. MUR DE BERLIN VA SAUTER (LE) | Froggy Software | Apple II | Aventure | Disquette | ★★★★ | — | ★★★★ | ★★★★ |
| 334. MURDER ON THE MISSISSIPPI | Activision | C 64 et 128, Apple | Aventure policière | Disquette | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| 335. MUSIC CONSTRUCTION SET | Electronics Arts | C 64 | Composition musicale | Disquette | ★★★ | ★★★ | ★★★★★ | ★★★ |
| 336. MUSIC MAESTRO | Kuma | Amstrad | Création musicale | K7 | — | — | — | ★★ |

| INTÉRÊT | PRIX | TILT | RUBRIQUE | NOTRE COMMENTAIRE |
|---|---|---|---|---|
| ★★★ | n.c. | 28 | DOS | Lode Runner, justicier galactique, doit braver les gardes de l'empire Bungeling afin de récupérer l'argent extorqué au peuple. Armé d'un pistolet laser, il arpente plus de cent cinquante salles à la recherche de trésors. Ce logiciel permet de plus la création de salles supplémentaires. |
| ★★★★ | B | 28 | DOS | Cette nouvelle version est supérieure aux deux autres. Les graphismes ont évolué et les salles sont représentées en « 3D ». Alexandra, fille de Lode Runner, part délivrer son père prisonnier des gardes de l'empire. Champignons et chat magique lui seront d'un grand secours. |
| ★★★ | B | 28 | DOS | Vous incarnez un sympathique lombric, doté d'un appétit délirant. Guidez-le dans le labyrinthe sans jamais lui faire manger son corps de plus en plus long. Un jeu très classique qui conserve une certaine originalité par la possibilité de redéfinir chacun des éléments du jeu. |
| ★★★★★★ | C | 29 | SOS | Guidant tour à tour Frodon, Pippin, Sam ou Merry, parviendrez-vous à échapper aux Cavaliers Noirs et à vous rendre à Fondcombe pour y retrouver Elron ? Un fabuleux jeu d'aventure et de rôles, d'une richesse inouïe tant par la puissance de l'analyseur que les situations rencontrées. |
| ★★★★ | B/C | 28 | DOS | Cet utilitaire de création graphique inspiré par Mac Draw vous rend la vie plus facile grâce à son système de sélection des options par icônes. Dessinez, coupez, collez… Ce logiciel, très bon dans sa version pour Amstrad, souffre en revanche des limitations du Spectrum. |
| ★★★★ | B | 29 | TUB | Inspiré de la philosophie *Macintosh*, ce logiciel, très simple d'accès et très maniable, est un outil graphique correct mais sans plus. Le jeu d'options est classique mais incomplet. Les fonctions « loupe » et « pleine page » ont été oubliées et seules 4 couleurs sont affichables simultanément. |
| ★★★ | B | 31 | TUB | Après avoir créé jusqu'à huit personnages, vous animez vos lutins. L'emploi de ce logiciel est très simple et permet aux jeunes programmeurs d'assimiler sans problème ce mode de création. Il vous sera possible d'incorporer votre œuvre à tout listing Basic… |
| ★★★★★★ | B | 28 | DOS | Jouer au flipper sans jamais se lasser, tel est le but de *Macadam Bumper* ! Lorsque vous aurez déjoué toutes les ruses d'un premier tableau de jeu, libre à vous de modifier le rebond de la balle ou de mettre en place de nouvelles targettes… L'animation et les graphismes sont excellents. |
| ★★★★ | n.c. | 30 | CHA | Partie de Black Jack sur *Macintosh*. Avec un pécule de cent francs, (qu'il faudra rembourser à la première occasion…), la soirée est des plus professionnelles et l'ambiance très réaliste. Pratique, le *Mac* vous permet de consulter la règle ou de commander un rafraîchissement ! |
| ★★★★★ | — | 36 | DOS | Précurseur en matière de « Paint », il n'a pas pris une ride. De plus, la convivialité du *Mac* lui apporte beaucoup. Les options de tracé, la gomme, les trames sont autant d'éléments qui simplifient la vie. Cependant le formatage du dessin n'est pas possible, ce qui limite son utilisation. |
| ★★★★ | B | 28 | DOS | Si les combats de ce jeu sont très classiques, il n'en va pas de même pour les monstres qui s'affrontent ! Selon toute une série d'options, vous créez vous-même votre combattant : allure, force ou armement, rien n'est laissé au hasard. Un logiciel particulier plus axé sur la stratégie que sur l'action. |
| ★★★★ | B | 30 | SOS | Un Paris ravagé, hanté de « blousons noirs » où l'on ne parle que l'argot… L'aventure est encombrée d'indices étranges et seule la patience viendra à bout de ce mystère. Dommage cependant que la mise en place des graphismes soit si lente. |
| ★★★★ | B | 27 | COD | Une simulation économique classique et complète. En fonction du bilan trimestriel, vous jouez sur la production, l'investissement, les stocks, les matières premières, le capital… Une mise en condition sérieuse et réaliste pour les décideurs de demain. |
| ★★★★★ | C | 33 | DOS | Un des premiers logiciels d'aventure et de jeu de rôle français. *Mandragore* met en place quatre personnages qui vont devoir acquérir fortune et savoir pour sauver finalement la superbe princesse Syrella. Le scénario est excellent et l'aventure se déroule en temps réel ! |
| ★★★★★ | C | 35 | SOS | Votre amie d'enfance, Mme Defranck, vient de mourir. Mais quelques jours avant, elle vous a informé que ses jours étaient en danger. Parviendrez-vous à retrouver le coupable ? Une bonne énigme policière où l'on ne sait pas à qui se fier. |
| — | n.c. | 36 | TUB | Un agent spécial aux pieds palmés est prisonnier d'une grotte sous-marine. La solidarité palmipède vous envoie le secourir. Les requins et agents ennemis grouillent. Les points de repères font cruellement défaut. En trois dimensions sur des fonds parsemés de ruines. |
| ★★★★★ | B | 33 | TUB | Pour sauver la Terre, vous avez pour mission de récupérer les plans du champ de protection. Mais ceux-ci se trouvent sur Mars, maintenant aux mains de l'ennemi. Un bon jeu au labyrinthe troublant et à l'animation superbe, difficile à souhait. |
| ★★★★ | B | 33 | KID'S | Associe exercices de mémoire visuelle, dessin, calcul, permet la compréhension et l'assimilation des notions d'ordre, d'égalité, de supériorité, d'infériorité… Un logiciel varié, intéressant et accessible pour les tout-petits. Et en plus, le graphisme est joli. |
| ★★★★ | B | 32 | KID'S | Une première cassette pour étudier la symétrie, une autre pour réviser ses tables de multiplications ou travailler sur les ensembles. Le travail est ici original et développe la mémoire visuelle tout autant que la logique. Les exercices de calcul sont, quant à eux, d'une rare monotonie… |
| ★★★★ | B | 33 | SOS | Vous devez dérober le module Max dans un gigantesque building gardé à la fois par des hommes en armes et des appareils électroniques. Un jeu difficile où les actions s'effectuent grâce à un choix d'icônes. |
| ★★★★★★ | E | 35 | CHA | Ce programme restitue à merveille le charme des longues promenades sur le « green ». Le réalisme du graphisme et de l'animation, les multiples conditions de jeu ainsi que le programme annexe de modification ou de création de parcours font de ce jeu une parfaite réussite. |
| ★★★ | A | 36 | KID'S | Destiné à des enfants d'au moins huit ans, *Méloptica* met l'accent sur la couleur. Un système de trames permet de jouer sur les nuances et les textures. Des effets intéressants avec un peu d'habitude mais l'absence de dessin direct au crayon optique rend son usage délicat pour de jeunes enfants. |
| ★★★★★ | B | 29 | TUB | A la suite d'un atterrissage forcé sur la planète Targ, vous allez être amené à rencontrer ses habitants et vivre d'un commerce parfois dangereux. Cette superbe simulation allie action et stratégie avec bonheur. La richesse du scénario permet presque de comparer *Mercenary* à *Elite*, c'est tout dire ! |
| ★★★★ | B | 35 | TUB | Vous incarnez ici une sirène blonde et plantureuse qui a jeté son dévolu sur un malheureux plongeur. Les battements du cœur indiquent la proximité du bien-aimé que vous avez hâte de rejoindre. Dans un décor sous-marin, gare aux ennemis : requins, poulpes et autres anémones… |
| ★★★ | B | 28 | KID'S | Périmètres, aires, volumes, proportionnalité, changements d'unité ne sont pas des sujets propres à déclencher l'hilarité. La présentation du programme n'incite pas plus à la rigolade. Mais l'importance des notions abordées et la qualité des exercices en font un outil fort instructif. |
| ★★★★★ | B (K7)<br>C (disq.) | 27 | TUB | Le métropolitain en 2018 : un long périple au fil des stations où vous croiserez des personnages peu amènes dans une chaude ambiance de virus, de fatigue et de faim. Un jeu basé sur la souplesse et l'interactivité, à l'image assez décevante. |
| ★★★ | B | 31 | DOS | Cette aventure policière s'intéresse plus aux témoignages qu'aux indices matériels. Interrogatoires systématiques, analyse et confrontation des dépositions, vous constaterez bientôt que tous les passagers de ce TGV avaient une bonne raison d'assassiner Albert Pérignac… |
| ★★★★★ | C | 30 | SOS | Un cadavre et trois personnes disparues, cette croisière de luxe tourne au jeu de massacre. Interroger tous les passagers n'est pas une mince affaire. Il importe cependant de saisir l'atmosphère du drame, de pénétrer cet univers subtil traité ici dans un réalisme convaincant. Un must ! |
| ★★★★ | A | 36 | SOS | Deux valeureux policiers tentent d'enrayer le trafic de contrebande à Miami. Votre mission consiste à joindre, en voiture, les points de rendez-vous pour tenter de capturer les malfaiteurs. Action et stratégie, un logiciel où il importe avant tout d'être où il faut, quand il faut… |
| ★★★ | C | 29 | KID'S | Un bon début pour s'initier au doigté de la flûte à bec, et exercer son oreille, en duo avec l'ordinateur, mais sans utiliser l'écriture musicale. Le catalogue contient une quinzaine d'airs simples. La disquette propose aussi un petit éditeur pour composer ses propres airs. |
| ★★★ | B | 34 | DOS | Pac Man se met à réfléchir… Pour découvrir le mot le plus long dans une série de lettres choisies par l'ordinateur, il s'agit de faire preuve ici de réflexe et de rapidité. L'animation graphique de ce logiciel est malheureusement trop lente pour justifier votre effort. |
| ★★★★ | B | 30 | TUB | Notre joyeux luron Mikie doit collecter les cœurs de chaque salle de son école, chacun d'eux représentant une des lettres du message adressé à sa belle. Un jeu amusant et difficile où vous aurez bien du mal à retrouver votre petite amie. |
| ★★★★ | D | 28 | TUB | Soixante-cinq tableaux dans les fureurs de la Révolution. Vous participez à l'émeute et êtes conduit en prison, à la Bastille. Deviendrez-vous, en juillet, le héros de l'histoire ? Et l'épée décorée de rubis vous servira-t-elle à combattre ou à de toutes autres choses ? |
| ★★★★★★ | F | 36 | TUB | Un jeu de questions/réponses où, suivant la valeur de la case où vous vous trouvez, la réponse à fournir est de moins en moins évidente. Il existe des questions musicales, dont le but est la reconnaissance d'une mélodie. Un jeu pas très facile, portant surtout sur la culture anglo-saxonne. |
| ★★★★ | B | 28 | TUB | Jeu d'aventure classique, il se distingue par des graphismes aux coloris bien choisis. Autre qualité : le scénario. Le but est de retrouver sa mémoire et sa personnalité. De nombreuses situations et une bonne dose de rêve en font un soft passionnant. |
| ★★★★★ | B | 36 | SOS | A la tête d'une équipe de quatre personnages tout autant versés dans l'art des combats que dans le savoir magique, vous devez retrouver la Pierre de l'Esprit. Un bon jeu d'aventure et de rôle, se jouant grâce à un choix d'icônes. |
| ★★★★ | C | 36 | TUB | La tombe du roi Aquantus, au fin fond des mines de marbre de son royaume, est protégée par des momies véloces, et des chariots rouillés mais néanmoins mobiles. Mineur et coureur de fond pendant 24 tableaux. Les plus « accrochés » pourront créer leurs propres tableaux ! |
| ★★★ | n.c. | 30 | CHA | Initiation et entraînement au jeu de cartes, *Mini-Bridge* néglige la stratégie des annonces contre une partie à jeu découvert. L'ordinateur est un joueur audacieux qui n'hésitera pas à tenter, par exemple, des impasses. Un logiciel précis qui remplit son contrat… |
| ★★★★★ | A | 35 | TUB | Revêtu d'un imper mastic et muni d'un Smith et Wesson encore fumant, vous traquez les indices parsemés dans les couloirs d'un hôtel qui s'apparente à un véritable nid d'espions venus du froid. Votre peau ne vaut pas cher ! Parviendrez-vous à désamorcer la bombe ? Suspense… |
| ★★★★★ | F | 31 | SOS | Disciple de Moebius, vous devez retrouver l'orbe de l'Harmonie Céleste, en dépit des armées de guerriers et des hordes d'assassins qui gardent le domaine. Un bon jeu de rôle, agrémenté de combats bien réalisés mais le graphisme en est trop confus. |
| ★★★★ | A | 35 | TUB | Acte I : vous êtes une pauvre molécule perdue dans un labyrinthe en trois dimensions. La radioactivité s'emploie à attaquer vos forces. Heureusement, grâce à quelques pièces trouvées, vous pouvez acheter vitamines et bombes. Acte II : vous construisez votre propre labyrinthe. Bien et pas cher… |
| ★★★★★ | A | 31 | SOS | Incarnant le détective Jack Marlow, vous devez pénétrer dans le quartier général du chef de gang Bug Malloy, y récupérer une bande magnétique et revenir à votre bureau pour l'écouter. Un bon jeu d'aventures policières se jouant facilement grâce aux icônes. |
| ★★★★★★ | B | 33 | TP | Ce logiciel va vous permettre de composer facilement des scènes animées en utilisant les éléments de décors et les personnages mobiles déjà en mémoire ou en les créant vous-même. Un très bon programme, très simple d'emploi et aux possibilités étendues. |
| ★★★★ | B | 32 | TUB | Vous incarnez un chef de gang qui doit faire fortune dans le trafic de drogue, puis ouvrir bars clandestins et maisons de jeu. Il vous faudra bien sûr vous protéger de vos rivaux et de la police. Un bon logiciel totalement immoral. |
| ★★★★ | B | 27 | SOS | Espion très réputé, votre mission consiste à neutraliser un terroriste fou, décidé à faire sauter le mur de Berlin et à provoquer une troisième guerre mondiale (rien que ça !). L'infâme Carlus vous donnera du fil à retordre. Un bon logiciel d'aventure policière. |
| ★★★★★ | B | 34 | SOS | Un voyage sur le Mississippi, un cadavre et un fidèle assistant plein de ressources, voici l'occasion d'éprouver vos cellules grises. Dans un décor superbe, l'aventure est soutenue par une animation originale. Toute la partie se joue au joystick, ce qui est d'une rare efficacité. |
| ★★★★ | B | 29 | DOS | Ce logiciel d'écriture de partitions musicales propose un menu général convaincant : après la mise en place des notes, altérations, etc., vous pouvez tout à loisir recopier une portion du morceau, corriger vos erreurs ou écouter chacune des voix séparément. La création sonore est moins efficace… |
| ★★★ | A | 29 | DOS | Ce programme, qui gère simultanément trois voix, est plus doué pour la mélodie que pour la synthèse sonore. Des fonctions de changements de tonalité et de génération d'arpèges sont les bienvenues. La boîte à rythmes est plutôt réussie. Performant mais trop « sage ». |

# 576 logiciels au Tiltoscope
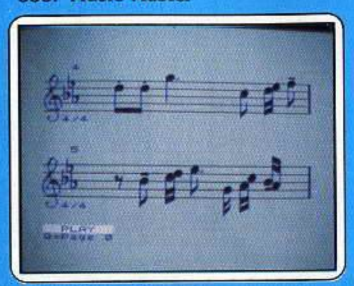

337. Music Maker


338. Music Master

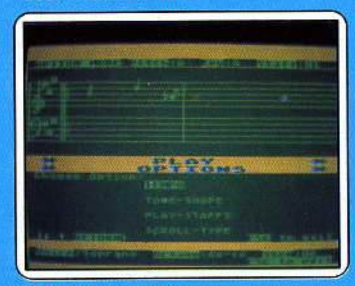

339. Music Studio


340. Music Studio G 7


341. The Music System



342. Music Typewriter



343. Music Writer



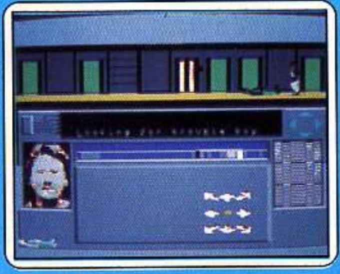
344. Nemesis



345. Neochrome



346. Neurone

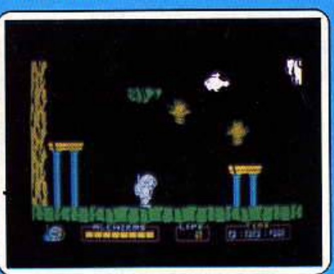

347. Nexus


348. Nightshade



349. Nine Princess in Amber


350. Ninja


351. Nodes of Yesod

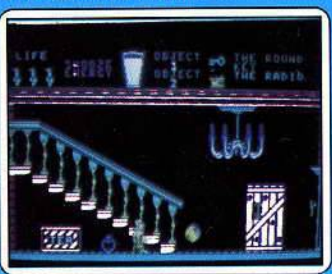

352. N.O.M.A.D.



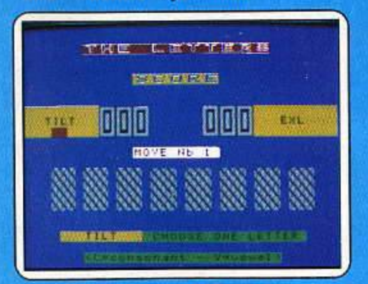
353. Nombre Mystérieux



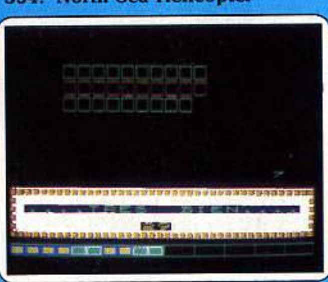
354. North Sea Helicopter


355. Now Games


356. Now Games II

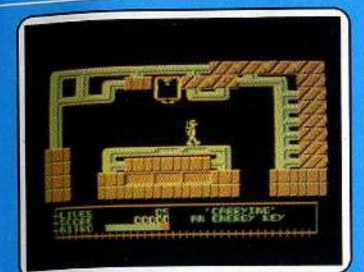


357. Numbers and Words


358. Numération


359. Numéro 10


360. Numerus



361. Obsidian



362. Oceania



363. Olympic Decathlon



364. Oméga Planète invisible




365. One




366. One man and His Droïd



367. One on One



368. Oo Topos



369. Opération Cyborg



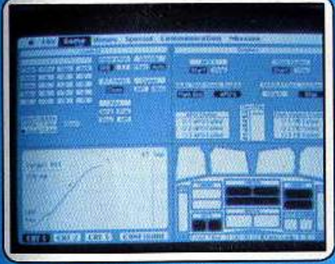
370. Opération Market Garden



371. Opération Swordfish



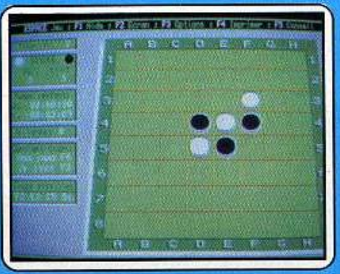

372. Opium



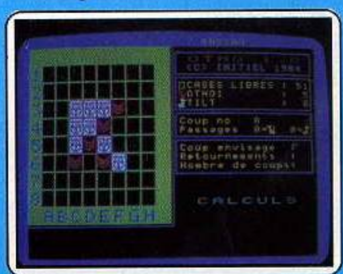
373. Orbiter



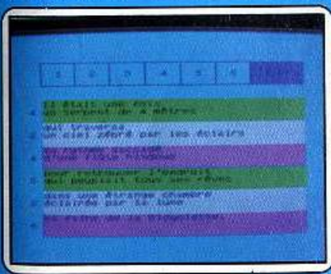
374. Orphée



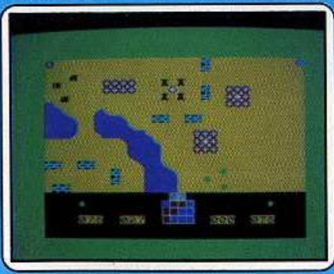
375. Othello




376. Otho



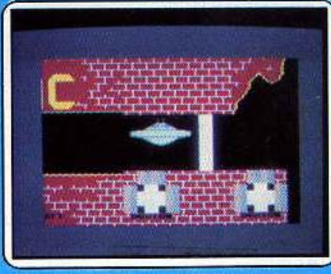
377. Outils pour la lecture



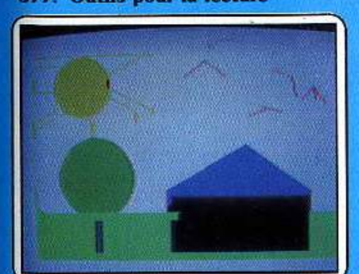
378. Overlords



379. Pacific



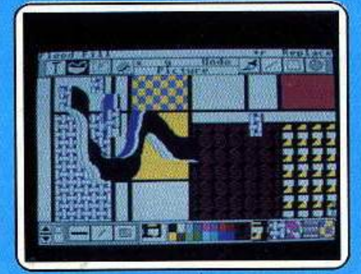
380. Padirac



381. Paint Box




382. Paint Plus



383. Paintworks




384. Panzadrome

# 576 logiciels au Tiltoscope

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGE | DIFFICULTÉ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 337. MUSIC MAKER | Sublogic | Apple II | Aide à la composition musicale | Disquette | — | — | Selon talent | — |
| 338. MUSIC MASTER | Supersoft | C 64 | Création musicale | K7 | — | — | — | ★★★★ |
| 339. MUSIC STUDIO | Activision | C 64 | Composition/ création sonore | K7, disquette | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 340. MUSIC STUDIO G7 | Sony | M.S.X. | Création musicale et sonore | Cartouche | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★ |
| 341. MUSIC SYSTEM (THE) | Firebird | C 64 et 128 | Création musicale | Disquette | ★★★★★ | — | ★★★★★ | ★★★ |
| 342. MUSIC TYPEWRITER | Romantic Robot | Spectrum | Aide à la composition musicale | K7 | ★★★ | — | Selon talent | — |
| 343. MUSIC WRITER | Folio | C 64 | Composition musicale | Disquette | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ |
| 344. NEMESIS | British Software | C 64 | Action | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 345. NEOCHROME | Domaine Public | Atari ST | Création graphique | Disquette | ★★★★★ | — | — | ★★★ |
| 346. NEURONE | Minipuce | EXL 100 | Jeu de réflexion | K7 | ★★★★ | — | ★★★★★★ | ★★★★ |
| 347. NEXUS | Nexus | C 64 et 128 | Aventure/action | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 348. NIGHTSHADE | Ultimate | Spectrum | Aventure action | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| 349. NINE PRINCESS IN AMBER | Telarium | Atari ST | Aventure | Disquette | ★★★★ | — | — | ★★★★★ |
| 350. NINJA | Entertainement U.S.A. | Atari XL/XE | Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 351. NODES OF YESOD | Odin | Spectrum | Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 352. N.O.M.A.D. | Ocean | Spectrum | Action | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 353. NOMBRE MYSTERIEUX | Playjeux | Thomson | Educatif/ Mathematiques | K7 | ★★ | ★★★ | — | ★★ |
| 354. NORTH SEA HELICOPTER | Aackosoft | M.S.X. | Simulator de vol en hélicoptère | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 355. NOW GAMES | Virgin | C 64 | Compilation | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 356. NOW GAMES II | Virgin | C 64 | Compilation | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 357. NUMBERS AND WORDS | Minipuce | EXL 100 | Vocabulaire | K7 | — | — | ★★★ | ★★★★ |
| 358. NUMERATION | Play Jeu | Thomson | Educatif Mathématiques | K7 | ★★★ | — | ★★★ | ★★★ |
| 359. NUMERO 10 | Fil | Thomson | Sport | K7 | ★★★★ | ★★★ | — | ★★★★ |
| 360. NUMERUS | Loriciels | Amstrad | Educatif, Calcul | K7 | ★★★ | ★★★★ | — | ★ |
| 361. OBSIDIAN | Artic | Amstrad | Aventure/Action | K7 | ★★★★ | ★★★★★ | ★★ | ★★★★ |
| 362. OCEANIA | Microid | Thomson | Aventure | K7 | ★★★★ | — | ★★★★ | ★★★ |
| 363. OLYMPIC DECATHLON | Microsoft | Apple II | Simulation de sports | Disquette | ★ | ★ | ★★★ | ★★★★ |
| 364. OMEGA PLANETE INVISIBLE | Infogrames | C 64 | Aventure rôle | K7 | ★★ | — | ★★★★ | ★★★★★★ |
| 365. ONE | D 3M | Amstrad | Action | K7, disquette | ★★★★★ | ★★★★★ | ★ | ★★★★ |
| 366. ONE MAN AND HIS DROID | Mastertronics | Spectrum | Action stratégie | K7 | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★ |
| 367. ONE ON ONE | Electronic Arts | Apple II | Jeu de balle | Disquette | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★ |
| 368. OO TOPOS | Polarware | Apple II | Aventure | Disquette | ★★★★★ | — | — | ★★★★★ |
| 369. OPERATION CYBORG | Ere Informatique | C 64 | Action | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 370. OPERATION MARKET GARDEN | S.S.I. | Apple II | Wargame | Disquette | ★★★ | — | — | ★★★★★ |
| 371. OPERATION SWORDFISH | British Software | C 64 | Wargame/Action | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 372. OPIUM | Ludia | Apple II | Aventure, Action, Réfléxion | Disquette | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 373. ORBITER | Spectrum Holobyte | Macintosh | Simulation spatiale | Disquette | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ |
| 374. ORPHEE | Loriciels | Amstrad | Aventure/Action | Disquette | ★★★★ | — | ★★★ | ★★★★ |
| 375. OTHELLO | Pyramide | Q.L. | Réflexion | K7 | ★★★★★★ et ★★★ | — | — | Selon niveau |
| 376. OTHO | Initiel | EXL 100 | Réflexion | K7 | ★★ | ★★★ | — | ★★★★ |
| 377. OUTILS POUR LA LECTURE | Vifi Nathan | Thomson | Educatif | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ |
| 378. OVERLORDS | Lothlorien | Spectrum | Wargame à deux | K7 | ★★★ | — | — | Selon |
| 379. PACIFIC | Ere | Amstrad | Action | K7, disquette | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| 380. PADIRAC | Ere Informatique | C 64 | Action | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ |
| 381. PAINT BOX | Audiogenic | C 64 et C 16 | Création graphique | K7 | ★★★ | — | — | ★★ |
| 382. PAINT PLUS | Print'n'Plotter | Spectrum | Aide à la création graphique | K7 | Selon talent | — | — | — |
| 383. PAINTWORKS | Activision | Atari ST | Création graphique | Disquette | ★★★★★★ | — | — | ★ |
| 384. PANZADROME | Ariolasoft | Spectrum | Action | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |

| INTÉRÊT | PRIX | TILT | RUBRIQUE | NOTRE COMMENTAIRE |
|---|---|---|---|---|
| ***** | F | 30 | DOS | Ce logiciel de musique permet de disposer d'une voix sur cinq octaves. La composition se fait à l'aide d'un système rappelant l'assembleur mais heureusement plus simple. Un programme puissant demandant un peu d'habitude pour être exploité pleinement. |
| **** | D | 29 | DOS | Le ramage de ce programme, dont la vocation est de transformer votre C 64 en synthétiseur trois voix doublé d'un séquenceur et triplé d'une boîte à rythmes, est loin d'égaler son plumage. Les dix sons présélectionnés ne sont guère convaincants. Il est heureusement possible d'en créer de nouveaux. |
| *** | B | 29 | DOS | Ce logiciel de création musicale permet de composer des partitions sur trois voix et de modifier les sons de base du *Commodore 64*. Le maniement des diverses fonctions est facilité par un graphisme clair et coloré. Quant à la notice, elle sera d'un grand secours aux néophytes... |
| **** | B | 32 | TP | Ce logiciel d'assistance à la composition musicale donne accès à diverses fonctions telles que l'écriture note à note, la composition « d'oreille » ou la création sonore. Cette dernière partie reste très succincte. En revanche l'emploi du « magnétophone » est très réaliste. |
| ***** | C | 31 | TP | Ce logiciel gère la création sonore et l'écriture musicale. Premier atout : un réalisme appréciable, notamment en ce qui concerne l'option « enregistrement ». Compatible Midi, il vous permet d'intégrer à votre travail tous les appareils de cette norme. Bref, un rapport qualité/prix intéressant. |
| ***** | B | 29 | DOS | La composition musicale devient quasiment facile grâce à ce logiciel. Vous jouez directement au clavier, sur trois octaves parmi six. Le programme s'occupe de l'intendance avec la gestion de la mise en mesure. Un très bon logiciel très facile d'utilisation. |
| *** | B | 29 | DOS | Idéal pour mettre en forme vos arrangements et vos partitions musicales, ce programme ne laisse que peu de place à la création sonore... Si *Music Writer* n'est pas un instrument de musique, il vous permet cependant de créer vos morceaux en toute quiétude et de sortir vos partitions sur imprimante. |
| *** | B | 29 | CDO | Dans les grottes de ce monde cruel, votre vie ne dépend que de la rapidité de votre tir laser... Le maniement de votre soucoupe risque à tout moment de vous propulser contre la paroi rocheuse et les rayons de protection doivent être évités avec adresse. Un thème classique soutenu par un graphisme convaincant. |
| ****** | A | 36 | DOS | Le premier des logiciels graphiques sur *Atari St*. Les suivants ont fait des progrès. Un rapport qualité/prix exceptionnel puisqu'il est presque gratuit (ce qui ne sera pas le cas de la nouvelle version), et qu'il permet de faire des merveilles. |
| ***** | B | 30 | TUB | Un logiciel qui rappelle étrangement la série télévisée « Des chiffres et des lettres ». Les deux épreuves de ce jeu de réflexion vous permettront d'affronter un ordinateur redoutable. Une fois l'expérience acquise, ce sont des tournois de deux à huit participants qui seront mis en place. |
| ***** | A | 34 | TP | Organisation secrète cherche espion-reporter pour mission suicide... Une aventure palpitante qui vous emmène dans le QG souterrain d'un dangereux complexe terroriste. Action et stratégie s'y côtoient pour le plaisir et l'angoisse du malheureux Jack, un homme qui a besoin de votre courage ! |
| ****** | B | 27 | TUB | Parviendrez-vous à détruire le mal dans cette région alors que tant d'autres valeureux aventuriers ont échoué ? Les monstres sont légion et pour vous défendre il ne faudra pas oublier de refaire régulièrement provision d'armes de jet. Un bon jeu de style *Knight Lore*. |
| ***** | D | 32 | SOS | Un jeu mi-graphique mi-textuel passionnant, qui intègre stratégie, action, mystère. Les dialogues sont faciles, en revanche la lutte pour le pouvoir contre vos huit frères et vos quatre sœurs qui veulent aussi monter sur le trône, vous édifiera sur l'esprit de famille entre princes... |
| **** | B | 36 | TUB | Situations variées, attitudes réalistes, mobilité et précision sont les points marquants. Seul regret : le démarrage est lent. Il faut atteindre un certain stade avant de se trouver face à des adversaires de bon niveau. Il démontre, avec brio, que les XL/XE sont d'excellentes machines de jeu. |
| ***** | B | 27 | TUB | Pour localiser le centre pirate lunaire, vous aurez besoin de huit éléments disséminés dans les galeries. La taupe que vous aurez capturée à la surface vous débarrassera des monstres et creusera des tunnels. Un bon jeu, agrémenté même d'une présentation parlée. |
| **** | A | 29 | TUB | Pour faire échec au monstrueux Mr. Gros, vous allez guider votre droïde dans son monde bien gardé, l'astéroïde Talos. Un jeu amusant où il vaut souvent mieux tirer juste et faire preuve d'un peu de réflexion qu'être un émule de Lucky Luke. |
| ** | A | 30 | KID'S | Le jeu du pendu appliqué aux mathématiques : si vous ne découvrez pas assez rapidement le nombre caché, sachant qu'il est inférieur à celui-ci, et supérieur à celui-là, le petit personnage de l'écran, enfermé dans son puits, périra noyé. Faites vite ! |
| **** | B | 31 | TP | Les simulateurs de vol en hélicoptère sont bien rares... Il est vrai que reproduire de façon réaliste le pilotage d'un tel appareil n'est pas chose facile. *North Sea Helicopter* relève le défi. Bruitages, graphismes et effet gyroscopique, le logiciel vaut le détour. La mission ne vous lassera pas de sitôt... |
| ***** | B | 27 | CDO | Dans la vogue des compilations, six logiciels pour le prix d'un sur *Commodore 64 : Lords of midnight, Brian Bloodaxe, Strange Loop, Pyjamarama, Arabian Nights, Falcon Patrol II*. Il faudrait être fou pour demander plus. |
| *** | B | 35 | CDO | Cette compilation compte cinq titres : *Air Wolf, Tir Na Nog, Chuckie Egg II, Word up II* et surtout *Cauldron*. Seul ce dernier jeu mérite effectivement votre intérêt. Pour le reste, il s'agit de logiciels d'arcade simples et quelque peu dépassés ! |
| **** | B | 33 | KID'S | Voyelle... Consonne... ou plutôt « vowel », « consonnant »... puisque ce remake de la célèbre émission télévisée, est adaptée ici entièrement dans la langue de Shakespeare. Certes, il manque « maître Capello », mais l'*EXL 100* a pour l'occasion un très bel accent british. |
| *** | B | 28 | KID'S | Petits commerçants en herbe, nos jeunes élèves de C.P. et C.M. vont se lancer dans l'achat et la vente de jouets... Constitution du stock, calcul de la monnaie à rendre, tout est ici prétexte à développer le savoir de l'arithmétique. Un thème classique servi par un graphisme clair et précis. |
| *** | B | 35 | DOS | Une finesse des graphismes inconnue jusqu'à présent et une animation correcte frappent au premier abord. Mais la suite est moins réjouissante. Chevauchement de joueurs, identification du personnage actif pas évidente, mettent les nerfs à rude épreuve. |
| **** | B | 29 | KID'S | Simple et d'emploi facile, *Numérus* initie les très jeunes enfants au grand mystère des chiffres : égalités, inégalités, nombre d'objets... le tout présenté d'une manière ludique assez attractive. Mais le logiciel n'aborde pas le niveau du véritable calcul. |
| **** | B | 33 | TUB | Peu importe le scénario, ce qui compte c'est la réalisation. Et là bravo, l'animation est de très bonne qualité et les graphismes plus qu'honnêtes. En revanche le son laisse à désirer. Mais ce programme est, malgré tout, une réussite. Ce qui n'est déjà pas si mal ! |
| *** | B | 29 | SOS | Le maître du savoir de la planète Océania vient de se dématérialiser. Voici le temps des épreuves pour le prétendant que vous êtes. Ce logiciel ne restitue que très partiellement l'atmosphère SF. Sympathique dans sa mise en œuvre et ses graphismes. |
| ***** | F | 27 | DOS | Participez seul ou contre vos amis aux dix épreuves du décathlon. Le graphisme et l'animation datent franchement. Par contre l'intérêt du jeu reste entier car les épreuves sont variées et demandent tout autant vitesse que coordination. |
| ***** | C | 29 | SOS | Une planète mystérieuse, un tyran sanguinaire et tout votre courage pour le débusquer de son repaire. Tous ceux qui ont aimé son « grand frère », *Mandragore*, peuvent se lancer sans hésitation à la recherche de la mystérieuse invisible. |
| ***** | B | 34 | TUB | Programme de très bonne qualité, il montre que l'Amstrad a de très grandes ressources. Les graphismes sont fignolés, l'animation ultra-rapide. Seul regret : les changements de tableaux ne se font pas par scrollings. Le manque de musique se fait cruellement sentir. |
| *** | A | 29 | CDO | Pour capturer les Ramboïdes, vous guidez votre droïde au travers du dense troupeau d'animaux. Une fois dans la caverne, faites entrer les animaux capturés dans le bon ordre. Un jeu amusant et difficile. |
| ****** | E | 35 | TUB | Une pseudo simulation du jeu de basket, avec l'affrontement de deux personnages. Trois difficultés pour deux modes de jeu dont un en solitaire. Les principales règles du jeu sont respectées et la marque est ponctuée par les applaudissements du public. Un « replay » montre au ralenti vos plus belles actions. |
| ***** | F | 33 | SOS | Prisonnier dans une geôle de la planète Oo Topos, repère de redoutables pirates de l'espace, vous devez vous en échapper au plus vite pour sauver la Terre. Un très bon jeu d'aventure, à la logique rigoureuse et au vocabulaire très vaste. |
| *** | B | 31 | TUB | Eboueur d'un soir, vous n'aurez pas à mettre la main à la pâte... Manié au joystick, votre robot affronte des galeries infestées de rats, de crocodiles ou de chauve-souris. Le décor est en 3 D et les nombreuses options de jeu confèrent au *Cyborg* une spontanéité intéressante. |
| ***** | F | 27 | TUB | Vous incarnez le général Montgomery, qui a dix jours pour conquérir et tenir la route qui mène à la vallée de la Ruhr, grâce à ses 30 000 parachutistes. Les possibilités offertes sont très complètes et les conditions historiques respectées. |
| *** | B | 31 | TUB | Le *Swordfish* est un sous-marin très maniable. En cette année 1942, vous partez en mission sur la Méditerranée afin de stopper les convois ennemis. Sans cesse « canardé » par l'adversaire, les tirs de torpilles sont servis par un réalisme captivant. La stratégie est ici laissée de côté... |
| ***** | C | 29 | SOS | Avant de partir pour cette difficile mission en Chine (vous infiltrer dans une bande de trafiquants d'opium et gagner la confiance de leur chef), il vous faudra passer des tests tant d'habileté que de réflexion prouvant que vous êtes à la hauteur. |
| ****** | F | 35 | TUB | Ce simulateur de navette spatiale allie un grand réalisme à une bonne facilité d'accès et prévoit des missions et manœuvres variées. Vous pourrez accélérer le déroulement du temps sur ce jeu doté de la parole. La progressivité de l'apprentissage en fait un plaisir dès le premier vol. |
| *** | C | 29 | SOS | Naviguez dans le royaume de Satan peuplé de créatures maléfiques ou magiques : Yurk le dragon, Yop le démon ou Miniu la sorcière. *Orphée* est un très bon logiciel qui fait plus appel à l'imagination et à la logique qu'au hasard pur. Pour amateurs d'aventures corsées. |
| ****** | C | 30 | TUB | Deux versions différentes sont proposées. La première offre la possibilité de relief et joue une stratégie classique mais déjà efficace. La seconde étonne par l'utilisation optimale de la stratégie de mobilité maximale qui réserve bien des surprises. |
| *** | A | 34 | DOS | Un jeu d'Othello qui permet de s'affronter avec l'ordinateur, lequel explique de bonne grâce pourquoi et comment il joue. Choix de plusieurs niveaux de difficulté, et possibilité de retour en arrière et de sauvegarde en font un bon instrument d'apprentissage du jeu. |
| **** | B | 32 | KID'S | Les cinq sous-programmes de ce logiciel traitent de la reconnaissance des mots et de la construction de courtes phrases. Le travail fait appel avant tout à la mémoire visuelle et permet d'aborder la lecture par le biais de courtes histoires, créées par l'enfant. |
| **** | B | 27 | TUB | Le but de chaque joueur est de tuer le roi adverse ou de prendre possession d'un certain nombre de châteaux. Ici l'ordinateur ne fait que tenir le rôle de maître de jeu, sans participer. Une bonne initiation aux wargames, un peu confuse graphiquement cependant. |
| *** | B | 32 | TUB | Ce superbe jeu d'action vous transporte dans une galaxie d'anémones de mers, de coraux aux couleurs psychédéliques et de villes aquatiques superbes. La récompense ultime de ce marathon aquatique : un ou une sirène. |
| *** | B | 31 | CDO | Explorer ce célèbre gouffre en soucoupe volante, voilà en quelques mots la mission qui vous attend... Un scénario classique qui vous fera slalomer entre les parois de la grotte et éviter les rayons lasers. Un jeu d'action réservé aux plus jeunes. |
| **** | B | 27 | TUB | Ce logiciel d'aide à la création graphique a l'avantage d'être très simple d'emploi. Tracé des classiques « boîtes » ou cercles, remplissage coloré des figures, le maniement de *Paint Box* est accessible aux plus jeunes. Bien entendu, inutile d'espérer une finition idéale pour vos futures créations. |
| **** | B | 32 | TP | Ce logiciel est destiné à vous faciliter la création d'écrans et de caractères. S'il est assez complet sur certains points (figures pré-établies, effacement, loupe), il souffre de l'absence de dessin à main levée et d'une fonction « remplissage » défaillante. |
| ****** | D | 36 | TP | Fait partie du haut de gamme de l'aide à la création graphique sur micro-ordinateurs. Remarquable par sa souplesse d'utilisation, et par la facilité d'accès à ses fonctions principales. Des résultats spectaculaires à la portée de tous, par l'utilisation de couleurs bien saturées. |
| *** | B | 33 | TUB | Seul contre tous à bord de votre char, vous devez pourtant tenter d'éliminer les autres un à un. Heureusement les usines se chargent de remettre votre char en état en cas de dommages trop importants. Un logiciel amusant au début mais vite lassant. |

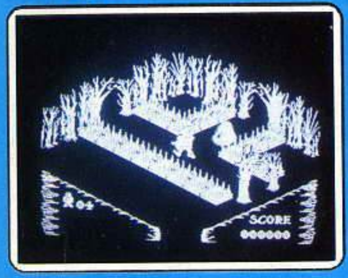
# 576 logiciels au Tiltoscope


385. Papyrus


386. Patchwords


387. The Pawn


388. Pay Load



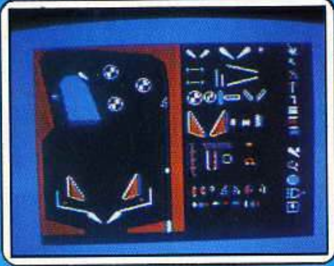
389. Pentagram


390. Phalsberg



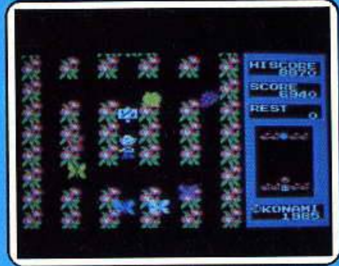
391. Phantasie II


392. Photo


393. Pinball Construction Set



394. Ping Pong

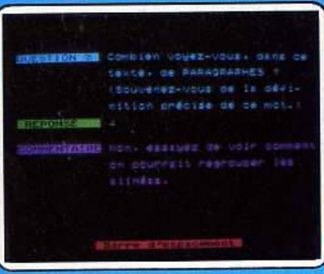


395. Pippols


396. Pistop II



397. Playbox

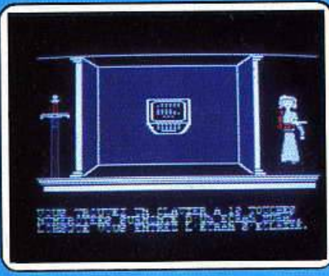

398. Point bac français I


399. Pole Position



400. Poseidon


401. Professional Tour Golf


402. Prophétie


403. Psi Chess



404. Psi 5 Trading Company

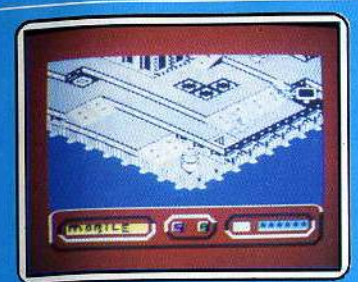

405. Pyracurse

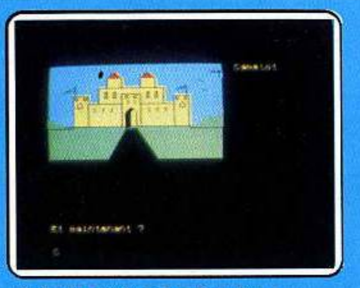

406. Pyro-Man

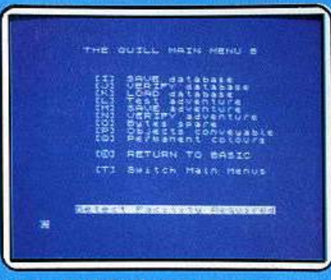


407. Q.L. Peintre


408. Quake Minus 1


409. Quazatron

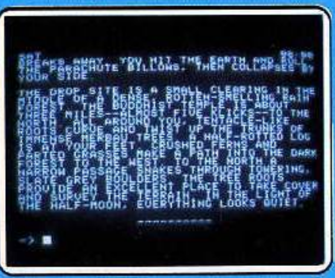

410. La quête du chevalier

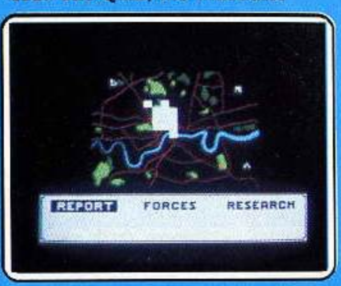


411. The Quill, the Illustrator

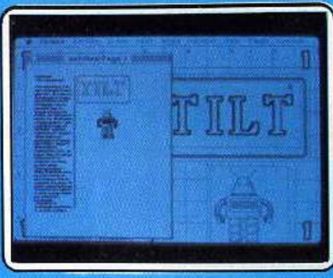

412. Racing Destruction Set


413. Rallye 2

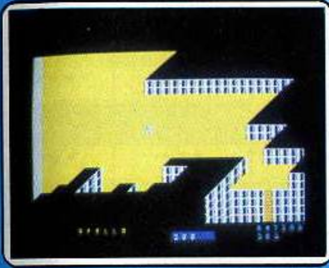

414. Rambo



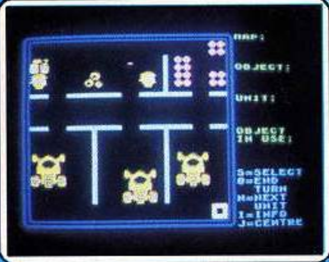
415. The Rats



416. Ready set go

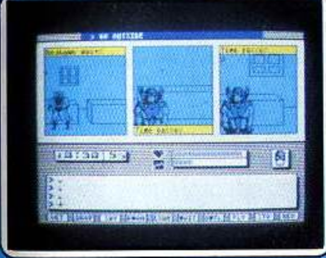

417. Realm of impossibility


418. Rebel Planet



419. Rebel Star

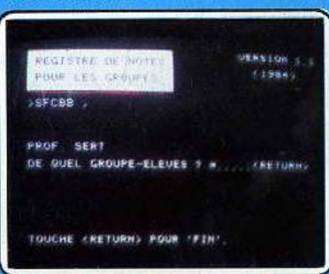

420. Red Arrow


421. Redhawk



422. Red Lights of Amsterdam

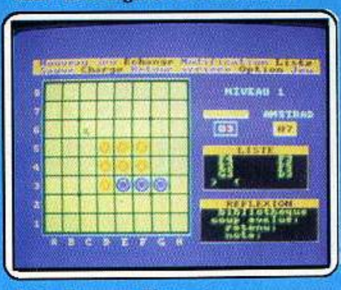

423. Red Moon



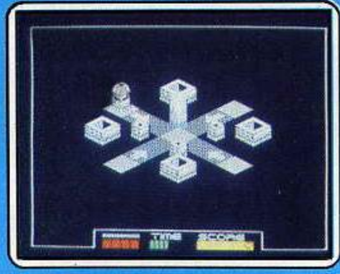
424. Registre de notes



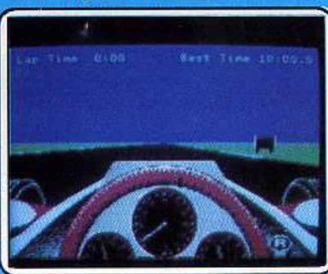
425. Repères-évaluations



426. Reversi Champion



427. Révolution



428. Revs


429. Riddler's Den



430. Rings of Zilfin



431. Road Race

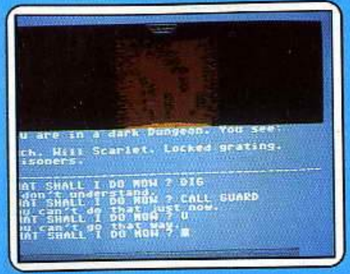

432. Robbot

# 576 logiciels au Tiltoscope

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGE | DIFFICULTÉ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 385. PAPYRUS - LE COURS DE DACTYLOGRAPHIE | Ediciel | Apple II | Educatif/dactylographie | Disquette | *** | ** | — | **** |
| 386. PATCHWORDS | Edil Belin | Thomson | Educatif anglais | K7 | ** | — | — | *** |
| 387. PAWN (THE) | Rainbird | Atari ST | Aventure | Disquette | ****** | — | — | ***** |
| 388. PAY LOAD | Sony | M.S.X. | Action | Cartouche | *** | *** | *** | ***** |
| 389. PENTAGRAM | Ultimate | Spectrum | Aventure/Action | K7 | ***** | **** | — | ***** |
| 390. PHALSBERG | Ere Informatique | C 64 | Jeu de rôle | Disquette | — | — | — | *** |
| 391. PHANTASIE II | S.S.I. | Apple II | Jeu de rôle | Disquette | ** | * | — | ***** |
| 392. PHOTO | Magnard | Apple II | Simulateur de photographie | Disquette | ***** | — | — | — |
| 393. PINBALL CONSTRUCTION SET | Electronic Arts | C 64 | Flipper Redéfinissable | Disquette | ***** | ***** | ***** | **** |
| 394. PING PONG | Kjonami | M.S.X. | Simulation | Cartouche | *** | **** | *** | ***** |
| 395. PIPPOLS | Konami | M.S.X. | Action | Cartouche | *** | **** | *** | **** |
| 396. PISTOP II | Epyx | Atari 800 et C 64 | Course automobile | K7 | **** | ***** | **** | **** |
| 397. PLAYBOX | Norsoft | Amstrad | Jeu de cartes | K7 | *** | — | — | *** |
| 398. POINT BAC FRANÇAIS 1 ET MATHS 2 | Ediciel | Thomson | Educatif français/maths | K7 | — | — | — | ***** |
| 399. POLE POSITION | Datasoft | C 64 et Spectrum | Course automobile | K7 | ***** | **** | *** | **** |
| 400. POSEIDON | Coktel Vision | Thomson | Aventure | K7 | **** | ** | — | **** |
| 401. PROFESSIONAL TOUR GOLF | S.S.I. | Apple II | Golf | Disquette | **** | ***** | — | **** |
| 402. PROPHETIE | Hemaxeron | Apple II | Jeu de rôle | Disquette | **** | — | — | **** |
| 403. PSI CHESS | The Edge | Spectrum | Echecs | K7 | ****** | — | — | — |
| 404. PSI 5 TRADING COMPANY | Accolade | C 64 | Commerce interstellaire | K7 et disquette | ***** | *** | *** | ****** |
| 405. PYRACURSE | Hewson | Spectrum | Aventure/Action | K7 | **** | *** | — | **** |
| 406. PYRO-MAN | Nice Ideas | M.S.X. | Action | K7 | **** | **** | *** | **** |
| 407. Q. L. PEINTRE | Pyramide | Q. L. | Création graphique | K7 | Selon talent | — | — | — |
| 408. QUAKE MINUS 1 | Beyond | C 64 | Stratégie et action | K7 | *** | **** | *** | **** |
| 409. QUAZATRON | Hewson | Spectrum | Action/Aventure | K7 | ***** | **** | *** | **** |
| 410. QUETE DU CHEVALIER (LA) | Les Aventures | ZX Spectrum | Aventure | K7 | ***** | — | **** | **** |
| 411. QUILL, THE ILLUSTRATOR, THE PATCH (THE) | Gilsoft | Spectrum | Création d'aventure | K7 | ***** | — | **** | — |
| 412. RACING DESTRUCTION SET | Electronic Arts | C 64 | Course de véhicules motorisés | K7, disquette | **** | **** | ***** | — |
| 413. RALLYE 2 | Loriciels | Amstrad | Course auto | K7 | **** | **** | **** | *** |
| 414. RAMBO | Mindscape | Apple II | Aventure | Disquette | — | — | — | ***** |
| 415. RATS (THE) | Melbourne | Spectrum | Stratégie Aventure | K7 | ** | — | ** | *** |
| 416. READY SET GO | Mannhattan Graphics | Macintosh | Création journalistique | Disquette | ***** | — | — | *** |
| 417. REALM OF IMPOSSIBILITY | Ariolasoft | Spectrum | Action | K7 | ** | ** | ** | *** |
| 418. REBEL PLANET | Fighting Fantasy | Spectrum | Action | K7 | ***** | — | — | ***** |
| 419. REBEL STAR | Firebird | Spectrum | Aventure/Stratégie/Wargame | K7 | **** | *** | *** | **** |
| 420. RED ARROW | Database | Spectrum/Amstrad | Simulation de vol en patrouille | K7 | **** | *** | * | ****** |
| 421. REDHAWK | Melbourne | Spectrum | Aventure | K7 | **** | — | — | ***** |
| 422. RED LIGHTS OF AMSTERDAM | Eagle Soft | M.S.X. 2 | Strip Poker | Disquette | ***** | — | ****** | ***** |
| 423. RED MOON | Level 9 | Spectrum | Aventure | K7 | *** | — | — | ***** |
| 424. REGISTRE DE NOTES | Magnard | Apple 2 | Utilitaire | Disquette | — | — | — | ***** |
| 425. REPERES-EVALUATIONS | Playjeux | Thomson | Educatif | K7 | *** | ** | ** | ** |
| 426. REVERSI CHAMPION | Loriciels | Amstrad | Réflexion | K7 | **** | — | — | ***** |
| 427. REVOLUTION | US Gold | Spectrum | Arcade | K7 | ***** | ***** | *** | ***** |
| 428. REVS | Firebird | C 64 | Simulateur de conduite, course auto | K7 | **** | **** | *** | ***** |
| 429. RIDDLER'S DEN | Electronic Dreams | Spectrum | Aventure/Action | K7 | **** | *** | *** | *** |
| 430. RINGS OF ZILFIN | S.S.I. | Apple II | Rôle/Action | Disquette | *** | *** | ** | **** |
| 431. ROAD RACE | Activision | Apple II | Cours de voiture | Disquette | *** | *** | ** | **** |
| 432. ROBBOT | Ere | Amstrad | Action | K7, disquette | ***** | **** | **** | ***** |

| INTÉRÊT | PRIX | TILT | RUBRIQUE | NOTRE COMMENTAIRE |
|---|---|---|---|---|
| ★★★★★★ | D | 27 | KID'S | Un petit jeu d'action simpliste pour un apprentissage moins douloureux de la dactylographie. Cela ne supprime pas les séances d'entraînement, certes, mais la pilule est moins amère... Progressif et stimulant, *Papyrus* s'impose à ceux qui ne savent rien taper de leurs dix doigts! |
| ★★★★ | B | 30 | KID'S | Quatre « quizz » britanniques pour enrichir votre vocabulaire et votre culture anglaise : vous devrez découvrir le mot caché derrière une définition, marier synonymes, contraires et autres, écrire les nombres ou réviser noms de lieux de personnages célèbres. On se prend au jeu. |
| ★★★★★★ | C | 28 | SOS | La grande aventure sur *ST*. Des graphismes somptueux, un analyseur de syntaxe sophistiqué, un scénario solide, en un anglais accessible. Brusquement transporté dans un monde étrange, vous acheminez une missive sans bien comprendre les tenants et les aboutissants de luttes d'influence. |
| ★★★★★ | C | 30 | TUB | Vous venez d'accepter un contrat de transport routier. Le camion est plus maniable que la carte fournie et les complications ne vont pas tarder à montrer le bout de leur capot! Un logiciel original et difficile qui fait essentiellement appel à la rapidité de vos réflexes. |
| ★★★★★★ | B | 34 | SOS | Votre quête du Pentagram, fabuleux objet quasi-mythique, vous mène dans un réseau de salles aux dangers variés et gardées de surcroît par des monstres peu compréhensifs. Un très bon jeu d'aventure/action, difficile à souhait. |
| ★★★★★ | B | 35 | SOS | Ce logiciel est un must pour ceux qui veulent s'initier au jeu de rôle. Tout en français, il propose une gestion des dialogues tout à fait originale, à l'aide du joystick. Ici, l'aventurier fait cavalier seul et sa mission le conduira, s'il est chanceux, à travers les 14 tableaux du jeu. |
| ★★★★★ | F | 32 | SOS | Guidant une équipe de six aventuriers, vous devez retrouver l'orbe satanique, source de tous les maux. La gestion des combats est bien réalisée mais le graphisme et l'animation vraiment trop sommaires. Un très bon jeu de rôle cependant. |
| ★★★★ | F | 27 | TP | Si le retour de développement de vos pellicules s'accompagne toujours d'une crise de nerf, utilisez ce logiciel. Il vous apprendra de manière pratique à maîtriser diaphragme, vitesse, profondeur de champ, éclairage et même vous initiera au fondu enchaîné. |
| ★★★★★★ | B | 28 | DOS | Créé en 1983, ce flipper redéfinissable reste très efficace. Modifiez la taille du tableau, la position des targets ou le mode d'obtention des scores pour adapter au mieux la partie à la personnalité du joueur. L'ensemble s'agrémente d'une vitalité appréciable. |
| ★★★★ | B | 27 | TUB | Pour jouer au ping-pong sans quitter son fauteuil, avec toutes les règles et différents niveaux. Smash, revers ou coup droit, à vous d'avoir la tactique gagnante. Une bonne simulation mais méfiez-vous du clavier (pas assez rapide) et des rebondissements capricieux de la petite balle. |
| ★★★★ | C | 33 | TUB | Au premier abord il ne semble pas très attirant : graphisme moyen, animation de qualité M.S.X. et son pas génial. Mais si l'on persiste, on découvre que finalement il n'est pas si mal que ça. Malheureusement, ça ne vaut pas Knightmare. |
| ★★★★ | B | 32 | DOS | Sur six circuits différents, une course automobile qui a déjà fait ses preuves dans sa première version. L'action se vit à deux et les bolides parcourent la piste dans de généreux crissements de pneus. Le réalisme de l'épreuve bénéficie de quelques « arrêts-carburant » ou crevaisons... |
| ★★★ | n.c. | 30 | CHA | Sept jeux de cartes sur un même programme : morpion, awari, hold-up, mastermind, jackpot et deux pokers. La qualité de l'ensemble reste limitée. Seul le jeu contre l'ordinateur est autorisé et les graphismes n'ont rien de transcendant. |
| ★★★★★★ | C | 28 | KID'S | Valeurs sûres depuis leur version pour *Apple*, les « point bac » n'ont pas démérité en s'ouvrant aux machines *Thomson*. Si leur chargement exige plus de patience, le contenu demeure aussi solide et intelligent, sans fioritures d'ailleurs inutiles à ce niveau. |
| ★★★★ | B | 32 | DOS | Ce célèbre logiciel n'a plus à s'en faire pour sa réputation. Si de nombreux programmes apportent chaque jour un peu plus de réalisme à la course automobile, *Pole Position* tient bien la route et nous offre encore quelques superbes dérapages, carambolages et crissements de pneus. |
| ★★★ | B | 27 | TUB | Premier avatar de l'aventure au pixel. Vous parcourez la carte en pointillé à la recherche de Sapho, la sirène de l'Atlantide. Seules cinq actions sont accessibles. Une aventure limitée et répétitive. Les rencontres sont rares, les découvertes également. |
| ★★★★★★ | F | 35 | CHA | Deux parcours difficiles pour cette simulation de golf. Ce jeu intègre des centaines de paramètres, y compris la force du vent et sa direction. Possibilité de création de joueurs, ou reprise de style des plus grands « pro ». Il manque cependant la troisième dimension. |
| ★★★★ | n.c. | 28 | SOS | Votre personnage va tenter d'échapper au joug implacable de l'empereur. Pour cela il devra apprendre à se servir d'un astronef, puis aller de planète en planète pour cette longue quête. Les possibilités de combat sont beaucoup trop réduites. |
| ★★★★★★ | B | 36 | TUB | Cet excellent logiciel offre une représentation en trois dimensions et cela avec choix des pièces, s'il vous plaît. Il joue très correctement et donnera du fil à retordre à bien des joueurs même de club. |
| ★★★★★ | A | 35 | TUB | Un voyage interplanétaire qui oscille entre le combat spatial hyper sophistiqué et le simulateur de vol. Vous êtes chargé du ravitaillement des planètes. Il faut gérer l'astronef, pulvériser l'adversaire, sélectionner les armes à utiliser... Rien n'est simple, tout se complique! |
| ★★★★ | B | 36 | SOS | Aidé de vos trois coéquipiers, dont un chien, chacun aux capacités différentes, vous explorez la cité perdue de Cinu, au cœur de l'Amérique du Sud. Par moments, vous devrez combattre au corps à corps ou par arme de jet interposée. Un bon logiciel. |
| ★★★ | B | 27 | TUB | Au feu les pompiers, le pyromane fou a encore frappé! Des lances à eaux et des extincteurs peu performants pour venir à bout des pétards, bâtons de dynamite et autres bombes. La réalisation est de qualité, le parcours assez captivant même si le thème commence à sembler vieillot. |
| ★★★★ | D | 30 | TP | Ce logiciel d'aide à la création, assez complet par certains côtés (pinceaux multiples, choix du mode, figures pré-définies, vaporisateur, trame) pèche aussi par d'autres (option remplissage défaillante, pas de loupe ni de compacteur). Correct cependant. |
| ★★★★ | B | 31 | TUB | Action ou stratégie, de votre mission dépend le sort de l'univers! Eviter une catastrophe nucléaire, rien de plus banal... L'intérêt est cependant accru par une action trépidante, une angoisse tenace et un terrain de manœuvre vaste et bien conçu. |
| ★★★★★ | B | 33 | TUB | Aux commandes d'un droïde, vous déconnectez tous les autres droïdes qui peuplent la cité de Quazatron. Vous pouvez alors vous approprier des pièces des plus utiles. Un bon jeu, à l'action assez variée et servi par des graphismes 3 D de qualité. |
| ★★★★★★ | B | 28 | SOS | Ce qu'on trouve de meilleur sur le *Spectrum*. Cent quatorze salles et trente-cinq écrans graphiques pour retrouver les trésors de l'enchanteur Merlin. Une version française nettement améliorée par rapport au jeu en anglais. Réfléchir évite de commettre bien des bourdes. Séduisant. |
| ★★★★★★ | n.c. | 28 | DOS | Ces trois logiciels permettent la réalisation d'une aventure complète avec dessins et bruitages. Vous serez tour à tour scénariste, dessinateur, bruiteur... D'excellents programmes qui ne manquent pas de potentialités. |
| ★★★★★ | A/B | 28 | DOS | Prost ou Mad Max? A vous de choisir votre style de conduite. Tous les coups sont permis! La piste est vue de dessus, ce qui ne facilite pas le pilotage au joystick. Il est possible de créer ses propres parcours, bien que le jeu en comporte suffisamment. |
| ★★★ | C | 32 | DOS | Une course de longue haleine paramétrable pour les conditions météorologiques et celles de la piste. Le véhicule, lui, ne change pas. Le graphisme est simple mais joli et accompagné d'un scrolling correct. Un logiciel correct. |
| ★★★★ | F | 35 | SOS | Rambo, le super-para doit confirmer la présence d'Américains retenus prisonniers dans un camp vietnamien, et cela sans se faire repérer. Un bon logiciel d'aventure uniquement en mode texte, difficile à souhait et doté d'un dialogue très aisé. |
| ★★★★ | B | 28 | TUB | Les rats ont envahi Londres et menacent de contrôler la ville. En utilisant au mieux les ressources de la cité, tentez de leur faire échec. Un jeu au thème intéressant mais le déroulement fastidieux lui ôte une grande partie de son attrait. |
| ★★★★★★ | 2 200 F environ | 29 | TP | Pour mettre en page les textes rédigés sur *Mac Write* et les illustrer à l'aide de *Mac Draw*, ce logiciel propose toute une kyrielle d'options. Le maniement est facilité par l'emploi des « fenêtres » et menus à « tiroirs » pour finalement permettre un travail quasi-professionnel (pour un prix élevé!). |
| ★ | B | 30 | DOS | Votre but : vous enfoncer toujours plus loin dans treize donjons différents, en échappant aux multiples monstres qui vous poursuivent. Stupéfiant de savoir qu'un logiciel aussi nul a été classé parmi les cinq premiers aux Etats-Unis! |
| ★★★★★ | B | 34 | SOS | Pour délivrer la Terre de l'implacable joug des Arcadiens, vous devez détruire leur ordinateur principal. Les espions contactés vous aident à découvrir le code secret d'entrée. Un très bon jeu aux dialogues faciles. |
| ★★★★★ | A | 36 | TUB | A la tête d'une équipe de différents personnages aux habiletés multiples, vous investissez la base lunaire Delta bien défendue. Un très bon jeu, original, pouvant se jouer à deux. |
| ★★★★★ | B | 27 | TP | Si les simulateurs de vol n'ont plus aucun secret pour vous, c'est le moment d'essayer ce logiciel. Vous verrez qu'il est particulièrement difficile de garder sa place dans une formation, tout en effectuant de nombreuses figures aériennes. |
| ★★★★★ | B | 34 | SOS | Vous incarnez Kevin Oliver, lequel peut se transformer à volonté en un super-humain, le Faucon Rouge, à la force incroyable. Profitez-en pour débarrasser le monde des bandits. Un bon jeu d'aventure servi par des dialogues très riches. |
| ★★★★★ | n.c. | 36 | TUB | Un strip poker bien conçu pour le respect des règles du jeu. Un bruitage de qualité. Vous risquez de terminer souvent le jeu dans le plus simple appareil. La jeune Hollandaise qui joue avec vous est représentée en images digitalisées, car il s'agit d'un des tous premiers jeux pour M.S.X. 2. |
| ★★★★★ | B | 27 | SOS | Retrouver le Cristal de la Lune Rouge pour restaurer l'ancienne puissance magique, voilà une quête qui ne peut qu'intéresser le magicien que vous êtes. Un difficile jeu d'aventure, où les graphismes trop simplistes sont compensés par des descriptions détaillées. |
| ★★★★★ | F | 27 | KID'S | Calcul de moyennes, modification de listes de classe, pondération des notes, analyse statistique des résultats : tout ce qu'il faut à l'enseignant branché ou perfectionniste pour mieux vivre les fins de trimestre. Il ne lui manque que de savoir corriger lui-même ses copies! |
| ★★ | B | 32 | KID'S | Le programme traite des échelles et graduations. Il s'agit d'évaluer une distance, un volume, à partir d'une unité de base. Ce logiciel reste très simple et gagnera à être intégré à un travail plus profond. L'animation est de même d'une platitude peu recommandable... |
| ★★★★★ | B | 34 | DOS | Ce jeu d'Othello bien conçu guide vos premiers pas... Mais méfiez-vous de ses conseils! Il vous indique sur demande les positions valides et vous offre six niveaux de difficulté. (Le niveau supérieur vous permettra d'aller au cinéma entre deux coups.) |
| ★★★★★ | B | 36 | TUB | Un labyrinthe et une balle que vous dirigez. Le but : récupérer des boules d'énergie. Des commandes ultra-précises et une réalisation exemplaire qui font de ce programme un des meilleurs de la logithèque Spectrum. Le seul défaut est dû au Spectrum : le son. |
| ★★★★★ | B | 29 et 32 | DOS | La course automobile trouve ici son premier simulateur! Pour ne plus démarrer sur une simple poussée de joystick, *Revs* vous permet de débrayer, de passer la première, et... de caler. Le graphisme et l'animation contribuent à développer le réalisme de la course. Superbe! |
| ★★★★ | B | 28 | CDO | Pour financer sa nouvelle expédition, Trunkie a pénétré dans les cavernes pour y collecter différents objets de valeur. Il lui faudra parfois résoudre des énigmes pour poursuivre son chemin. Un jeu au graphisme parfois splendide, parfois médiocre. |
| ★★★★ | E | 34 | SOS | Maître de l'arc et de l'épée, vous tentez de lever le joug implacable de Lord Dragos. Certains combats se résolvent en un mini-jeu d'arcade. Une bonne introduction aux jeux de rôle, mais qui risque de laisser sur leur faim les passionnés. |
| ★★★★ | D | 32 | DOS | Vous participez à une grande course de voiture se déroulant à travers les Etats-Unis. Choisissez votre parcours, puis guidez votre bolide, en prenant garde à respecter les limitations de vitesse et les impératifs de réapprovisionnement en essence. |
| ★★★★ | B | 35 | TUB | Logiciel de qualité, il vous emmène aux confins de l'univers. Les graphismes enivrants sont accompagnés par une animation au top niveau, le scénario n'est pas en reste. Comme les commandes, le son est sans reproches. La maîtrise de ce jeu n'est possible qu'après une longue pratique. |

# 576 logiciels au Tiltoscope



433. Robin of Sherwood



434. Robin of Sherwood


435. Robin of the Wood



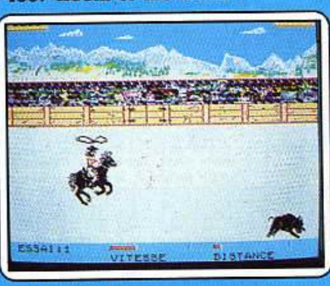
436. Rocco



437. Rock & Wrestle



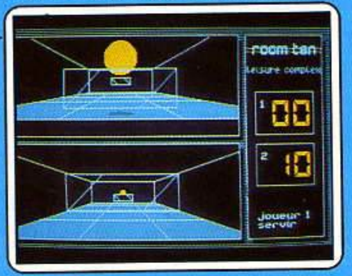
438. Rocky



439. Rodéo



440. Roller Coaster



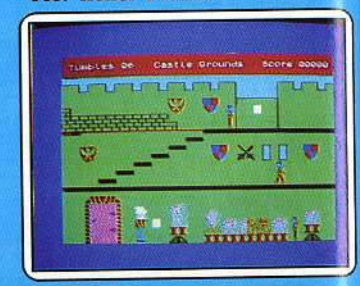
441. Room ten



442. Runestone



443. Rupert



444. Rupert



445. Saboteur



446. Sai Combat

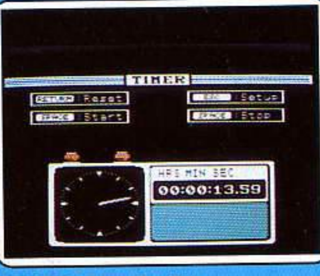


447. Samantha Fox Strip Poker


448. Sargon III



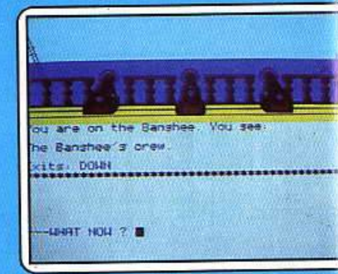
449. Scalextric



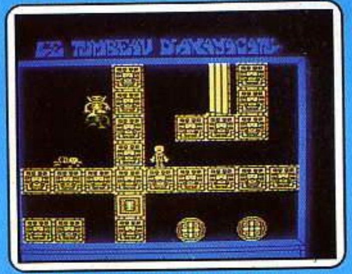
450. Science Toolkit

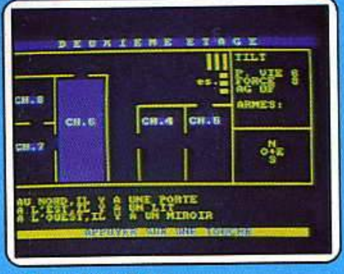


451. Scrivor



452. Seas of Blood

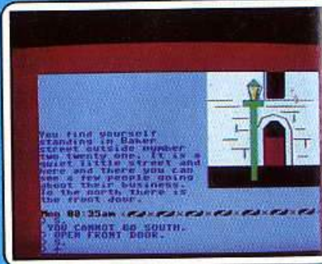

453. Le Secret du Tombeau



454. Série Noire



455. Shadow of the Unicorn



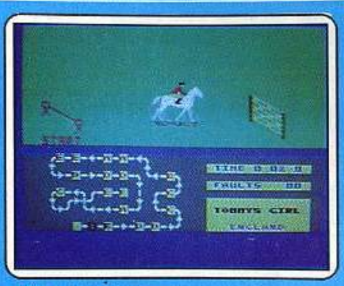
456. Sherlock



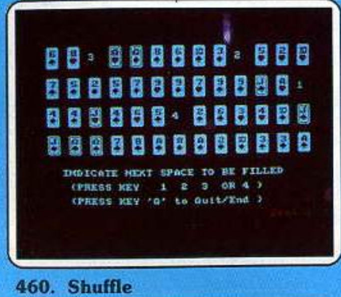
457. **Sherlock** **Holmes »**



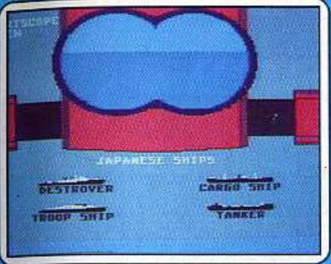

458. **Shogun**



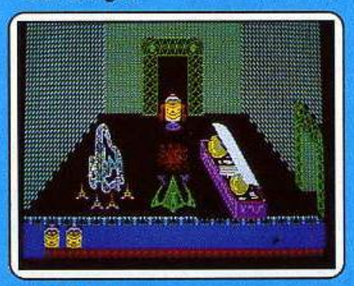

459. **Showjumper**




460. **Shuffle**



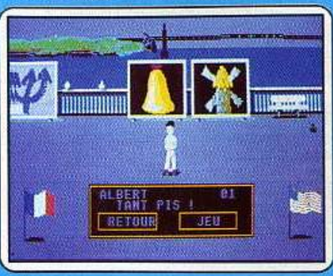

461. **Silent Service**



462. **Sirius**




463. **Slap Shot**



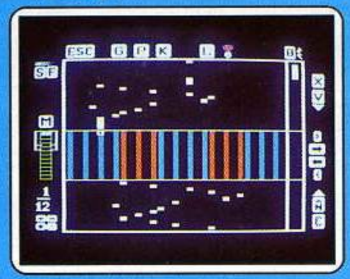

464. **Smart Cookie**




465. **Snooker**



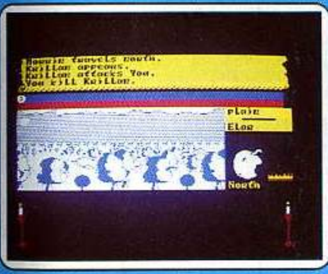
466. **Soccer 86**




467. **Songwriter**




468. **Sorcery/Sorcery +**



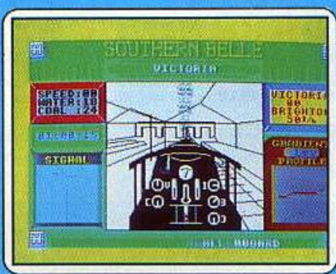

469. **Sorceron's Shadow**



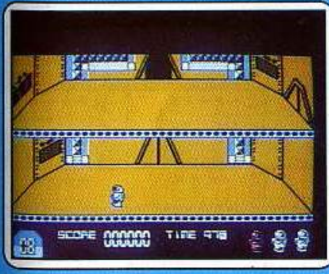
470. **Sortilèges**



471. **S.O.S. Ovoïdes**




472. **Southern Belle**




473. **Space Doubt**




474. **Spécial Opérations**




475. **Speed King**



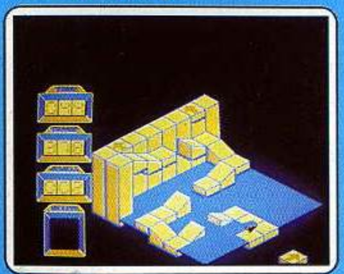
476. **Speed King**



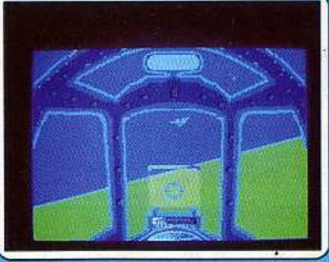

477. **Spellbound**




478. **Spiderman**



479. **Spindizzy**



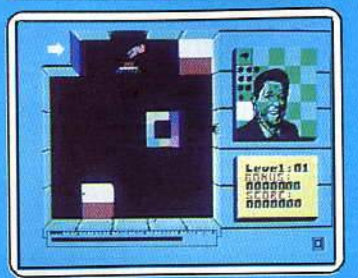
480. **Spitfire 40**

# 576 logiciels au Tiltoscope

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGE | DIFFICULTÉ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 433. ROBIN OF SHERWOOD | Adventure International | C 64 | Aventure | K7 | ***** | **** | *** | **** |
| 434. ROBIN OF SHERWOOD | Adventure International | Spectrum | Aventure | K7 | ***** | — | — | **** |
| 435. ROBIN OF THE WOOD | Thor | Spectrum | Aventure/Action | K7 | **** | *** | — | **** |
| 436. ROCCO | Gremlin Graphics | Spectrum Amstrad | Combat de boxe | K7 | ***** | ***** | *** | **** |
| 437. ROCK & WRESTLE | Melbourne House | C 64 | Combat de catch | K7 | *** | **** | *** | **** |
| 438. ROCKY | Colecovision | Coleco ou Adam | Boxe | Cartouche | *** | **** | *** | *** |
| 439. RODEO | Fil | Thomson | Action | K7 | **** | *** | *** | **** |
| 440. ROLLER COASTER | Elite | Spectrum | Action | K7 | **** | *** | *** | **** |
| 441. ROOM TEN | CRL | Amstrad | Sport galactique | K7 | **** | ***** | *** | **** |
| 442. RUNESTONE | Firebird | Spectrum | Aventure/Rôle | K7 | **** | — | — | ***** |
| 443. RUPERT | Quicksilva | C 64 | Action/Echelle | K7 | **** | *** | *** | *** |
| 444. RUPERT | Quicksilva | Spectrum | Action | K7 | *** | *** | *** | **** |
| 445. SABOTEUR | Durell | Spectrum | Action | K7 | ***** | **** | *** | **** |
| 446. SAI COMBAT | Microsoft | Spectrum | Combat d'art martial | K7 | ***** | ****** | *** | **** |
| 447. SAMANTHA FOX STRIP POKER | Martech | Spectrum | Jeu de poker | K7 | ***** | — | — | ***** |
| 448. SARGON III | Hayden Software | Mac, I.B.M. PC et compatibles, Apple II | Jeu de réflexion | Disquette | **** | ***** | * | ***** |
| 449. SCALEXTRIC | Leisure Genius | C 64/128 | Course automobile | K7 | **** | **** | *** | *** |
| 450. SCIENCE TOOLKIT | Broderbund | Apple II | Educatif | Disquette | ***** | ****** | — | * |
| 451. SCRIVOR | Magnard | Thomson | Apprentissage de l'écriture | K7 | *** | — | — | * |
| 452. SEAS OF BLOOD | Aventure Internationale | Spectrum | Aventure | K7 | **** | — | — | ****** |
| 453. SECRET DU TOMBEAU (LE) | Loriciels | Oric/Atmos | Aventure/Action | K7 | *** | *** | ** | *** |
| 454. SERIE NOIRE | Micro-Application | C 64 et 128 et Amstrad | Aventure policière | K7 | ** | — | — | Dépend de vos partenaires |
| 455. SHADOW OF THE UNICORN | Mikro Gen | Spectrum | Aventure/Action | K7 | **** | *** | *** | **** |
| 456. SHERLOCK | Melbourne House | C 64 et 128, Spectrum | Aventure policière | K7 | **** | — | — | ***** |
| 457. SHERLOCK HOLMES IN « ANOTHER BOW » | Bantam | Apple II | Jeu de détective | Disquette | **** | — | — | ***** |
| 458. SHOGUN | Virgin | C 64 et 128 | Aventure/Action | Disquette | **** | ** | **** | ***** |
| 459. SHOWJUMPER | Software Projets | C 64 | Course hippique | K7 | **** | **** | *** | **** |
| 460. SHUFFLE | Alpha | Amstrad | Jeu de cartes | K7 | **** | *** | *** | **** |
| 461. SILENT SERVICE | Microprose | C 64 (dispo. 520 ST) | Combat sous-marin | K7 | ***** | **** | **** | ***** |
| 462. SIRIUS | Minipuce | Thomson | Aventure/Action | K7 | ***** | *** | — | **** |
| 463. SLAP SHOT | Anirog | Amstrad | Hockey sur glace | K7 | *** | **** | ** | ** |
| 464. SMART COOKIE | Minipuce | Atari | Educatif langues | Disquette | ***** | *** | — | *** |
| 465. SNOOKER | C.D.S. | Q.L. | Simulation de billard | K7 | *** | *** | ** | **** |
| 466. SOCCER 86 | Loriciels | Amstrad | Football | K7 | *** | ** | *** | ** |
| 467. SONGWRITER | Scarbirough | Apple II | Aide à la composition musicale | Disquette | ** | ** | Selon talent | — |
| 468. SORCERY/SORCERY + | Virgin | C 64, M.S.X. Amstrad | Aventure/Action | Disquette | ***** | ***** | **** | **** |
| 469. SORCERON'S SHADOW | Beyond | Spectrum | Aventure/Rôle | K7 | **** | — | — | ****** |
| 470. SORTILEGES | Infogrames | Thomson | Aventure/Action | K7 | **** | *** | *** | **** |
| 471. S.O.S. OVOIDES | Excellence | C 64 et 128 | Action | Disquette | *** | **** | *** | **** |
| 472. SOUTHERN BELLE | Hewson Consultants | Spectrum | Conduite de locomotive | K7 | **** | **** | *** | ***** |
| 473. SPACE DOUBT | CRL | C 64 | Action | K7 | *** | **** | *** | *** |
| 474. SPECIAL OPERATIONS | Lothlorien | Spectrum | Aventure/Wargame | K7 | ** | * | — | *** |
| 475. SPEED KING | Digital intégration | C 64 | Course automobile | K7 | ***** | **** | **** | *** |
| 476. SPEED KING | Mastertronic | C 64/128 | Course de motos | K7 | **** | **** | **** | ***** |
| 477. SPELLBOUNG | Mad Games | Spectrum | Rôle/Action | K7 | *** | *** | — | **** |
| 478. SPIDERMAN | Adventure International | C 64/128, Apple II et Atari XL/XE | Aventure | Disquette | ***** | — | — | **** |
| 479. SPINDIZZY | Electric Dreams | Amstrad | Adresse | K7 | ***** | **** | ** | **** |
| 480. SPITFIRE 40 | Microrsoft | C 64 | Simulateur de vol/ combat aérien | K7 | **** | **** | **** | **** |

| INTÉRÊT | PRIX | TILT | RUBRIQUE | NOTRE COMMENTAIRE |
|---|---|---|---|---|
| ★★★★★ | A | 27 | TUB | Les aventures de Robin des Bois au royaume du logiciel ou comment se débarrasser des méchants embusqués derrière chaque tronc d'arbre de la forêt de Sherwood. Bien fait, des graphismes de qualité, et avec l'archer au grand cœur, c'est la ruse qui triomphe de la violence. |
| ★★★★★ | B | 28 | SOS | La légende raconte que seul un fugitif pourra sauver l'Angleterre en devenant le fils spirituel du Dieu Herne et en accomplissant une difficile quête. Déjà sortir, du cachot de départ risque de vous poser quelques problèmes. Un bon jeu très bien équilibré. |
| ★★★★ | B | 30 | SOS | Incarnant Robin des Bois, parviendrez-vous à participer au grand concours de tir à l'arc et à gagner la flèche d'or? L'ermite pourra vous aider à soigner vos blessures. Un jeu amusant, au labyrinthe difficile. |
| ★★★★★ | B | 28 | CHA | Parviendrez-vous à remporter ces quatre combats de boxe contre des adversaires toujours plus forts et plus expérimentés? Le graphisme et l'animation sont superbes mais le jeu de jambes est totalement éludé et les possibilités de combat légèrement trop succinctes. |
| ★★★★ | B | 30 | TUB | Belle soirée de catch en perspective... Dix lutteurs vont vous permettre de combattre selon différents niveaux de difficulté. Si le graphisme reste simple, l'animation fait preuve d'humour. Du tourniquet au « Nelson complet », n'hésitez pas à prendre votre élan contre les cordes pour anéantir votre adversaire! |
| ★★★★ | B | 28 | CHA | Grincements de dents et uppercuts au foie, le célèbre Rocky va affronter quatre adversaires de force croissante. Sans être exceptionnels, graphismes et animation sont suffisamment clairs pour laisser apparaître un jeu musclé et de superbes K.O. Seulement trois possibilités de coups sont possibles. |
| ★★★ | B | 35 | TUB | Des graphismes moyens, une animation de qualité et un son correct sont les caractéristiques de ce programme. Plusieurs épreuves sont proposées: tir, course à cheval, lasso, etc. Les commandes, simples, sont bien gérées. Cependant, il est fortement conseillé d'y jouer à l'aide d'un joystick. |
| ★★★★ | A | 29 | CDO | Dans cette fête foraine, vous devrez récupérer les sacs d'or disposés autour ou même au sein des attractions (train fantôme, grand huit et bien d'autres). Un jeu dynamique aux soixante écrans délirants, mais d'inspiration très classique. |
| ★★★★★ | B | 35 | TUB | Le personnel de la Fédération Galactique exilé sur des astéroïdes lointains trompe son ennui en jouant au tennis ou au squash en apesanteur. Précision des gestes et sens de l'espace devront s'allier pour battre la machine ou votre adversaire humain. Animation en 3D de haute qualité. |
| ★★★★★★ | B | 30 | SOS | Guidant tour à tour trois personnages, vous devrez réussir à retrouver Kordomir, le Seigneur des Ténèbres et le détruire. Une aventure difficile, se jouant en temps réel, où l'analyseur de syntaxe puissant et le vocabulaire étendu facilitent un peu la tâche de l'aventurier. |
| ★★★ | B | 27 | CDO | Rupert est un ours en peluche. Pour se rendre à une « party », le malheureux animal doit traverser une fabrique de jouets. Mais ce monde apparemment silencieux s'éveille tout à coup et se transforme bien vite en un sinistre cauchemar. De l'action sans grande prétention servie par un graphisme agréable. |
| ★★★★ | B | 28 | CDO | Le pauvre Rupert est resté seul alors que tous ses amis sont allés s'amuser chez le marchand de jouet. Pour les rejoindre, il lui faut récupérer toutes les invitations disséminées dans les 32 salles du château. Un jeu correct mais guère original. |
| ★★★★ | B | 31 | TUB | Mercenaire hautement qualifié dans la pratique des arts martiaux, vous devez vous infiltrer dans l'immeuble de la Sécurité et dérober une disquette. Déjà redoutable à mains nues, vous pourrez accroître votre efficacité grâce aux armes que vous trouverez. |
| ★★★★★★ | B | 32 | TUB | Cet art martial peu connu se pratique à l'aide d'un bâton. Vos adversaires se montrent toujours plus redoutables à mesure que vous progressez. Huit possibilités de déplacement et huit autres d'attaque pour ce logiciel performant. |
| ★★★★★ | B | 32 | TUB | Vous tentez de déshabiller Samantha (en image digitalisée s'il vous plaît) dans une variante de poker qui privilégie le bluff. Le programme possède des rudiments d'intelligence artificielle qui lui permettent d'analyser votre jeu et de le contrer par la suite. |
| ★★★★ | F | 34 | DOS | Profitant de la souplesse du *Mac*, ce programme est d'une convivialité exceptionnelle. Toutes les options sont sélectionnables en un « tour de souris ». De plus, le niveau de jeu est certainement l'un des meilleurs. Un seul regret: il tourne sur un *Mac*, machine coûtant une fortune. |
| ★★★★ | B | 28 | TUB | Création de circuits et monotonie des paysages sont les points forts de ce programme. La faculté de construire un parcours est intéressante, mais pluie et brouillard sont inconnus. Cependant, la qualité est bonne. |
| ★★★★★★ | F | 34 | TP | Un thermomètre, un luxomètre, un chronomètre et un oscillographe, voilà de quoi réaliser les expériences décrites dans le manuel. Un peu d'imagination et vos théories scientifiques révolutionneront le monde! Un logiciel génial de simplicité. |
| ★★★★ | B | 34 | KID'S | Sur l'écran-tableau noir, les mots se calligraphient impeccablement à la craie blanche... S'il est vrai que les enfants d'aujourd'hui n'apprennent plus la bonne manière de tracer les lettres et que leur écriture s'en ressent, ce logiciel tout simple mais joli est le bienvenu. |
| ★★★★ | B | 28 | SOS | Dans la peau d'un sanguinaire pirate, vous allez sillonner les mers du Sud à la recherche de fabuleux trésors. Parfois un combat s'engagera entre votre bâtiment et celui d'un ennemi. Une aventure agréable et au style original. |
| ★★★ | B | 27 | TUB | Pour jouer les aventuriers à la Spielberg, « un jeu d'aventure cent pour cent graphique » avec monstres, labyrinthe, pièges en tous genres et blocs de pierres prêts à écraser le voyageur kamikaze. Un graphisme décevant mais l'un des seuls jeux dans cette catégorie. |
| ★★★★ | B | 31 | DOS | Chacun des participants vient d'établir son contrat. Une personne à tuer, une autre à voler et enfin un(e) amoureux(se) à embrasser... Vous serez vite séduit par l'ambiance qui se dégage d'un tel programme, bien que le mode de jeu soit parfois quelque peu fastidieux. |
| ★★★★★ | B | 29 | TUB | Grâce à votre équipe composée de trois aventuriers, vous devez à tout prix capturer les forces du Chaos. Vous pourrez rencontrer lors de votre quête différents personnages dont certains seront à même de vous aider. Un bon jeu difficile, aux graphismes corrects. |
| ★★★★★ | B | 31 | DOS | Deux meurtres, quelques indices et le fidèle Watson pour vous épauler... Cette aventure policière est conçue selon un scénario complexe. L'enquête se déroule en temps réel et vous devez contrôler tous vos déplacements, tous vos interrogatoires, sans jamais perdre une seconde. Superbe! |
| ★★★★★ | F | 32 | SOS | A bord du *S.S. Destiny*, vous devez résoudre l'une des six enquêtes proposées. C'est dans l'interrogatoire bien mené des passagers que vous trouverez le plus d'indices. Un bon jeu aux descriptions très détaillées et au vocabulaire particulièrement riche. |
| ★★★★ | B | 34 | SOS | Qui pouvait espérer devenir un jour Shogun en ce Japon du seizième siècle? Rêvant de puissance et de richesse, vous partez à la conquête du pouvoir. Vous devrez combattre ou séduire, dominer ou mourir... Une aventure subtile soutenue par un graphisme vaste et convaincant. |
| ★★★★ | B | 29 | TUB | Devant une foule enthousiaste, vous venez de prendre le départ de ce parcours hippique. Distance d'appel, sauts de rivière, prenez garde à ne pas brusquer votre monture et à concilier avec prudence, vigueur et souplesse. Graphisme et animation soignés pour ce logiciel original. |
| ★★★★ | B | 34 | DOS | Un jeu de cartes, un tapis vert, vous voici fin prêts pour les journées pluvieuses! Ce programme propose huit épreuves distinctes: « réussites », Black-Jack ou Carpet, le jeu admet plusieurs participants et le graphisme reste clair et efficace. |
| ★★★★★ | B | 35 | TP | Embusqué dans les eaux sombres du Pacifique, votre submersible vient de repérer le convoi ennemi. Une torpille engagée dans le tube, il faudra faire vite... Les destroyers japonais ont la riposte facile! Une simulation de très bonne facture, des bruitages, des animations et des graphismes captivants. |
| ★★★★ | B | 35 | SOS | Trois robots dérobeurs dans un temple de la planète Sirius passent de salle en salle, ils risquent la panne d'énergie ou l'overdose. Tout contact avec un Sirien cause une mort subite. Quels pièges révèlent les créatures colorées qui parcourent le dédale? Un graphisme agréable. |
| ★★★★ | B | 35 | DOS | Le hockey sur glace est un sport particulièrement adapté à la micro. Le palet glisse sur la glace, rebondit contre les parois du terrain et vos joueurs bénéficient d'une maniabilité remarquable. La stratégie est ici remplacée par l'action, une action trépidante et... épuisante! |
| ★★★ | C | 35 | KID'S | Deux points forts pour ce jeu éducatif: un excellent graphisme et la possibilité, grâce à une création de fichiers très performante, de travailler dans toutes les langues ou de créer ses propres dessins. Le contenu est plus limité: il s'agit seulement de traduire des mots cachés par des panneaux publicitaires. |
| ★★★★★ | B | 32 | TUB | Sans quitter votre fauteuil, mesurez-vous avec l'ordinateur dans cette variante de billard américain. Le type de revêtement adopté conditionne la vitesse de la boule et l'intensité des rebonds. Une bonne simulation très complète, déjà difficile dans les premiers niveaux. |
| ★★★ | B | 34 | TUB | Nouveau logiciel de simulation sportive pour l'*Amstrad*. Après avoir écouté l'hymne national, vous allez définir la force de votre équipe ainsi que celle de votre adversaire. Pour un match qui ne manque pas de spontanéité, il est impossible de sélectionner le joueur actif... Dommage! |
| ★★★★★ | F | 29 | DOS | Faire de la musique sur cette machine relève de la gageure. Ce logiciel vous facilitera grandement dans cette tâche. Il est simple d'emploi et s'il ne dispose que d'une voix, il offre par contre nombre de possibilités puissantes. |
| ★★★★★★ | B | 30 | DOS | Un des meilleurs logiciels d'aventure/action déjà sacré Tilt d'Or 1985. Tracez un plan détaillé des lieux et tâchez de résoudre les différentes énigmes de cette quête. *Sorcery* + vous procure finalement le double de travail et de danger... Le nombre des salles varie selon l'ordinateur. |
| ★★★★★★ | B | 30 | SOS | Parviendrez-vous à unir les Balords et amener la chute de l'abominable Sorderon? Pour cela, vous devrez mener à bien neuf « travaux ». Un excellent jeu d'aventure et de rôle, utilisant la technique des images générées et aux dialogues très complets. |
| ★★★ | B | 31 | TUB | Si les bons jeux d'aventure/action sont encore rares sur *Thomson*, il est vrai que *Sortilèges* fait preuve de qualités graphiques honorables. L'action manque quand même de spontanéité et les avatars ou énigmes de votre épopée s'avèrent par trop répétitives. |
| ★★★ | B | 32 | CDO | Une mission assez classique... De sinistres extra-terrestres ont pondu dans la galaxie des œufs monstrueux. A vous de détruire tout ce qui bouge! Le thème reste on ne peut plus traditionnelle, l'action développe quant à elle de fort belles animations graphiques. |
| ★★★★★ | B | 27 | TUB | Conduire une locomotive à vapeur n'est pas une chose aisée, comme vous allez vite vous en apercevoir. En plus des problèmes mécaniques, vous devrez encore tenir compte des horaires et des passagers. Un programme original et intéressant. |
| ★★★★ | B | 30 | TUB | Eternelle lutte contre un envahisseur féroce, ce scénario manque encore d'originalité. Fort heureusement, l'action vive et agréable est soutenue par un graphisme clair. Inutile de réfléchir, il faut agir au plus vite! |
| ★★★ | B | 36 | TUB | Après avoir choisi quatre coéquipiers en fonction de leur métier, vous vous enfoncez dans la jungle et tenter de retrouver le centre de recherche en armement ennemi. Les rencontres se règlent selon un style wargame. Un jeu qui n'a pas su nous plaire. |
| ★★★★ | B | 32 | DOS | Les courses de moto sont rares, trop rares... *Speed King* relève pourtant le défi. Sur une dizaine de circuits, vous allez piloter un monstre aux accélérations rugissantes. La tenue de route est réaliste, le frein moteur permet d'attaquer les courbes avec souplesse... Bref, un logiciel efficace! |
| ★★★★★ | A | 35 | TUB | Ce jeu n'est pas cher, mais cela n'est pas sa seule qualité. Dix parcours mettent à rude épreuve vos qualités de pilote. Vos dix-neuf concurrents se soucient peu de vous éviter. Ne vous endormez pas aux commandes. |
| ★★★ | B | 31 | SOS | Pour délivrer votre maître, le magicien Gimbal, ses amis et vous-même, prisonniers d'un château, vous allez parcourir celui-ci, procéder à des échanges avec les différents personnages rencontrés et acquérir des sorts magiques. |
| ★★★★ | B | 28 | TUB | Inspirée par la célèbre BD américaine, cette aventure vous permet de découvrir la dure vie de super-héros. Votre but est de détruire les vilains qui envahissent New York. Le tout avec des graphismes de qualité, et une analyse syntaxique exclusivement en anglais. |
| ★★★★ | B | 31 | TUB | Votre gyroscope saute de place en place, glisse le long des parois en évitant les monstres qui tentent de le faire disparaître. Un jeu d'arcade passionnant et très original aux graphismes 3D du plus bel effet. Plus que l'action, c'est ici la souplesse et l'agilité qui l'emportent. |
| ★★★★★ | B | 31 | TUB | Un tableau de bord réaliste, un appareil qui répond merveilleusement bien aux commandes, rien de tel pour satisfaire les pilotes chevronnés. L'expérience est acquise au fil des vols et, avec elle, les combats acharnés contre l'adversaire. Une réussite! |

# 576 logiciels au Tiltoscope



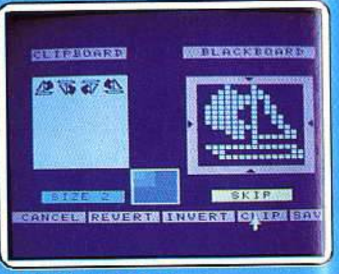
481. Split Personalities



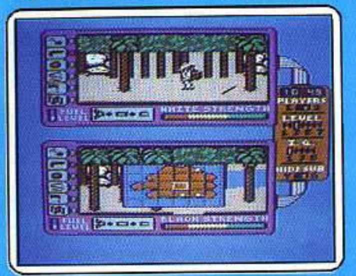
482. Spook



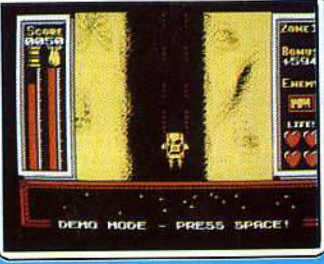

483. Sports of Kings



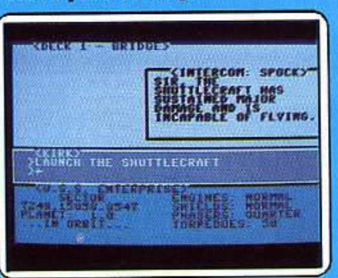

484. Sprite à la Bento



485. Spy VS Spy II



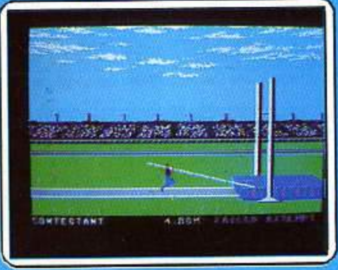

486. Stainless Steel



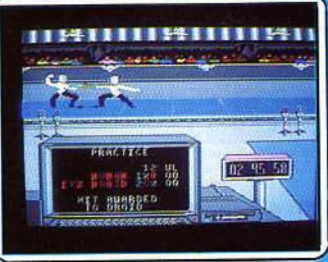

487. Star Trek




488. Storm



489. Summer Games




490. Summer Games II



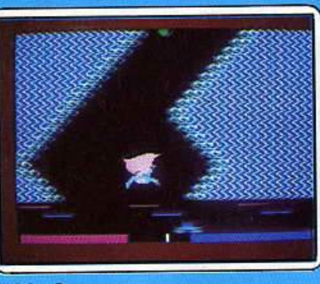

491. Summer Santa




492. Super Bowl



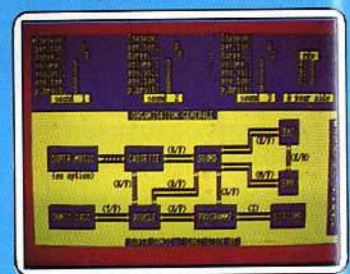
493. Super Cycle



494. Superman




495. Superpaint



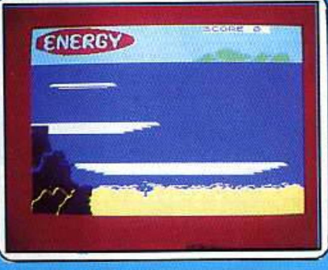
496. Supersonic



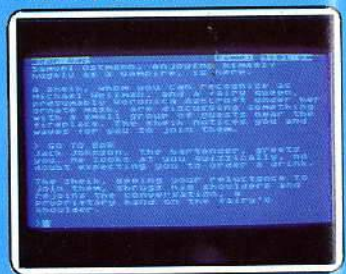

497. Superstar Challenge



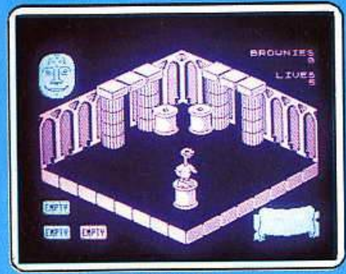
498. Super Zaxxon




499. Surfchamp



500. Suspect




501. Sweevo's World




502. Talladega



503. Talos



504. Taram et le Chaudron Magique



505. Tarot


506. Tau Ceti


507. Tau Ceti



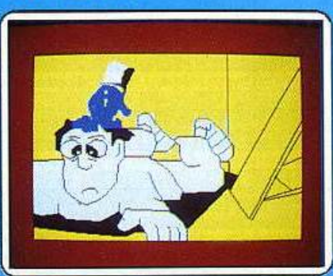
508. Tempête sur les Bermudes



509. Tennis



510. Tennis 3 D


511. Terrormolinos



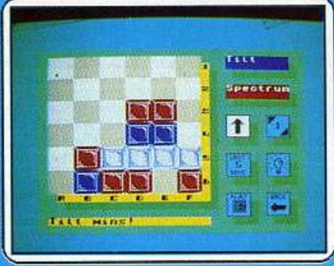
512. Test Cricket



513. Their Finest Hour



514. Thème Astral



515. Think



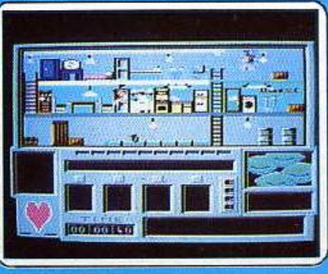
516. Thrust

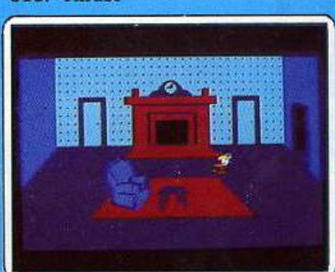


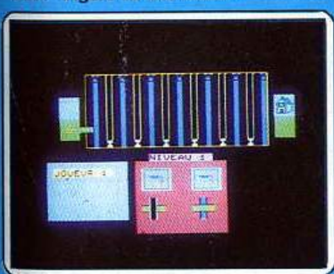
517. Tigers in the Snow



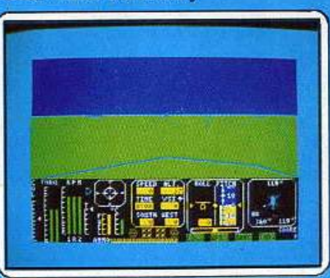
518. Time Sanctuary

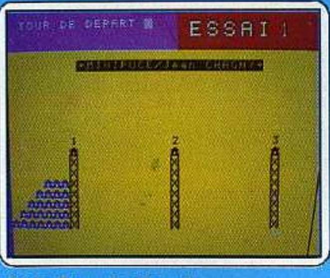

519. Time Trax


520. Time Tunnel

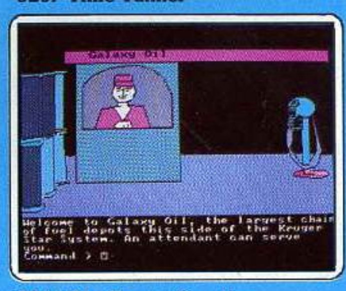


521. Tissage


522. Tomahawk



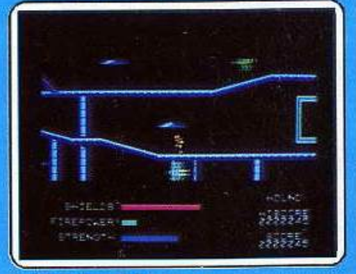
523. Tour de Hanoï



524. The Tracer Sanction



525. Track and Fields 1 et 2



526. Trans Formers



527. La Trilogie du Temple d'Apshai



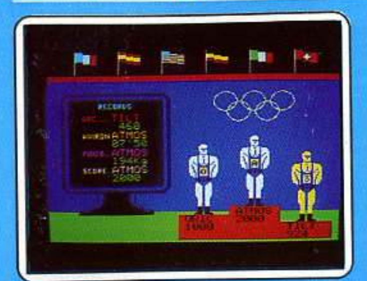
528. Transylvania

# 576 logiciels au Tiltoscope

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGE | DIFFICULTÉ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 481. SPLIT PERSONALITIES | Domark | C 64 et Spectrum | Puzzle tactique | K7 | ★★★★ | — | ★★★ | ★★★★ |
| 482. SPOOK | Eidersoft | Q. L. | Action | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 483. SPORTS OF KING | Mad Games | Spectrum | Simulation de P.M.U. | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ |
| 484. SPRITE A LA BENTO | Ackosoft | M.S.X. | Création Sprite | K7 | — | — | — | — |
| 485. SPY VS SPY II | First Star | C 64 | Aventure/Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | — | ★★★★ |
| 486. STAINLESS STEEL | Mikrogen | Amstrad | Arcade action | K7, Disquette | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 487. STAR TREK | Simon and Schuster Software | C 64, Apple, IBM PC | Aventure textuelle | Disquette | — | — | — | ★★★★★ |
| 488. STORM | Mastertronic | Amstrad | Action/Stratégie | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 489. SUMMER GAMES | Epyx | C 64, Atari XL, XE et Apple II | Simulation Sportive | Disquette | ★★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ |
| 490. SUMMER GAMES II | Epyx | C 64, Atari XL et XE | Simulation sportive | Disquette | ★★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| 491. SUMMER SANTA | Alpha | Spectrum | Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★ | — |
| 492. SUPER BOWL | Ocean | C 64 | Football américain | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 493. SUPER CYCLE | Epyx | C 64-128 | Course de moto | Disquette | ★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★ | ★★★ |
| 494. SUPERMAN | First Star | C 64 | Action | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 495. SUPERPAINT | Micro Application | Amstrad | Création graphique | Disquette | ★★★★ | — | — | ★★★ |
| 496. SUPERSONIC | Logistick | Amstrad | Générateur de sons | K7, Disquette | — | — | — | ★★★ |
| 497. SUPERSTAR CHALLENGE | S.L.C. | Spectrum | Simulation sportive | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 498. SUPER ZAXXON | Sega | C 64 et Atari | Action, Combat spatial | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 499. SURFCHAMP | New Concept | Spectrum | Simulation de surf | K7 | ★★★ | ★★★ | — | ★★★★★ |
| 500. SUSPECT | Infocom | Atari 400, 800, XL | Aventure policière | Disquette | — | — | — | ★★★★★ |
| 501. SWEEVO'S WORLD | Gargoyle Games | Spectrum | Aventure/Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | — | ★★★★ |
| 502. TALLADEGA | US Gold | C 64 | Course automobile | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 503. TALOS | Silver soft | Spectrum | Action | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 504. TARAM ET LE CHAUDRON MAGIQUE | Sierra on line | Atari ST | Aventure/Action | Disquette | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 505. TAROT | Run Informatique | Amstrad | Jeu de cartes | Disquette | ★★★ | — | — | ★★★★ |
| 506. TAU CETI | C.R.L. | Amstrad | Aventure planétaire | K7 Disquette | ★★★ | ★★ | — | ★★★★ |
| 507. TAU CETI | C.R.L. | Spectrum | Action/Stratégie | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 508. TEMPETE SUR LES BERMUDES | Froggy Software | Apple | Aventure et un peu d'action | Disquette | ★★★★ | ★★ | ★★ | ★★★ |
| 509. TENNIS | Exelvision | EXL 100 | Tennis | Cartouche | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ |
| 510. TENNIS 3 D | Loriciels | Amstrad | Tennis | K7, Disquette | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 511. TERRORMOLINOS | Melbourne | Spectrum | Aventure | K7 | ★★★ | — | — | ★★★★ |
| 512. TEST CRICKET | Audiogenic | Spectrum | Simulation de cricket | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 513. THEIR FINEST HOUR | Century Communications | Spectrum | Wargame | K7 | ★★★★ | — | — | ★★★★ |
| 514. THEME ASTRAL | Infogrames | Thomson | Utilitaire | Disquette | — | — | — | — |
| 515. THINK | Ariolasoft | Spectrum | Réflexion | K7 | ★★★ | — | — | Selon niveau |
| 516. THRUST | Ariolasoft | C 64 | Action | K7 | ★★ | ★★★ | ★★ | ★★★★ |
| 517. TIGERS IN THE SNOW | US Gold | Atari 800 et C 64 | Wargame | Disquette | ★★★ | — | — | ★★★★ |
| 518. TIME SANCTUARY | Lothlorien | Spectrum | Aventure/Rôle | K7 | ★★★★ | — | — | ★★★★ |
| 519. TIME TRAX | Mind Games | C 64 et 128 | Aventure/Action | K7 | ★★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 520. TIME TUNNEL | US Gold | C 64 et 128 | Aventure/Action | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 521. TISSAGE | Playjeux | Thomson | Educatif/Logique | K7 | ★★★★ | — | — | ★ |
| 522. TOMAHAWK | Digital Integration | Spectrum | Simulation d'hélicoptère Combat aérien | K7 | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 523. TOUR DE HANOI | Exelvision | EXL 100 | Réflexion | K7 | ★★ | ★★★ | ★★ | ★★★★ |
| 524. TRACER SANCTION (THE) | Activision | IBM PC | Aventure | Disquette | ★★★★ | ★★ | — | ★★★★ |
| 525. TRACK AND FIELDS 1 ET 2 | Konami | M.S.X. | Simulation sportive | Cartouche | ★★ | ★★ | ★★ | ★★★ |
| 526. TRANS FORMERS | Ocean | C 64 | Arcade | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 527. LA TRILOGIE DU TEMPLE D'APSHAI | Epyx | C 64, Atari 800, Apple et IBM | Jeu de rôle | Disquette | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 528. TRANSYLVANIA | Polarware | Atari ST, Apple II | Aventure | Disquette | ★★★ | — | — | ★★★★★ |

| INTÉRÊT | PRIX | TILT | RUBRIQUE | NOTRE COMMENTAIRE |
|---|---|---|---|---|
| ★★★★★ | B | 35 | TUB | Ici, tout est question de tactique et de réflexe. Nous retrouvons, dans le désordre, les portraits de personnages empruntés à l'actualité et au cinéma anglo-saxons : Lady Di, Marilyn, Reagan... Les minutes sont comptées pour remettre en place les éléments du puzzle et écarter les intrus. |
| ★★★ | C | 30 | CDO | Un petit enzyme jaune poursuivi par des fantômes, voilà qui n'est guère nouveau. Le graphisme et l'animation sont corrects sans être exceptionnels. Un logiciel trop classique pour une machine qui mériterait beaucoup mieux. |
| ★★★★ | B | 33 | TUB | Si vous aimez jouer au tiercé, ce logiciel devrait vous combler. Après vous être informé de la forme des chevaux et de leur cote, vous pouvez miser. La course se déroule sous vos yeux. Un jeu amusant mais où l'on reste un peu trop passif. |
| ★★★ | A | 31 | TUB | Simple et précis, ce logiciel vous permet de créer une vingtaine de lutins, de retourner chacun d'eux dans tous les sens pour finalement sauvegarder le résultat de votre travail. Il manque à l'ensemble les indications concernants la couleur et surtout une notice plus fournie. |
| ★★★★★★ | B | 28 | LUD | Duel sanglant et plein d'humour entre l'espion Black et l'espion White. Sept niveaux de jeu, deux tableaux par écran. Vous devez récupérer un missile d'essai tombé sur l'île avant l'autre espion, et avant que la lave du volcan en éruption ne recouvre tout. Diabolique. |
| ★★★★★ | B | 36 | TUB | Etonnant par ses scrollings, il repose sur un principe simple : tuer ou être tué. Le graphisme, utilisant la moyenne résolution, est agréable. L'animation, de qualité, est un peu lente, mais rien de catastrophique. Des commandes précises permettent de jouer sans problèmes. |
| ★★★★★★ | E | 34/36 | TUB/TPA | Une aventure inspirée de la série télévisée du même nom. Un univers complexe qui réserve bien des surprises, au détour de ses planètes perdues. But de la mission : retrouver un équipage égaré dans l'espace. Le jeu est difficile, car il sert à tester les qualités des cadets de l'Académie de l'Espace ! |
| ★★★★ | B | 36 | TUB | Un jeu d'action de bonne facture. Pour venir en aide à sa bien-aimée, Storm doit parcourir une multitude de salles et jardins. Montré en vue aérienne, le graphisme est original et précis. L'animation ne vous laissera, quand à elle, aucune minute de répit. |
| ★★★★★ | B | 27 | DOS | Ce logiciel fut sans aucun doute le premier à allier réalisme et action dans le domaine de la simulation sportive. Le graphisme est superbe ; après l'ouverture des jeux, les épreuves vont se succéder dans une animation sans reproche. Place à la stratégie, au sang-froid et à l'entraînement. |
| ★★★★★★ | C | 27 | DOS | Deuxième version de ce célèbre logiciel. Dans un contexte graphique excellent, les nouvelles épreuves sportives présentées sont originales : kayak, course hippique ou cyclisme, le menu général permet aux joueurs de s'entraîner à une épreuve particulière. Un best ! |
| ★★★★ | B | 34 | TUB | Parviendrez-vous à conduire un Père Noël à travers des maisons bien gardées et truffées de pièges les plus divers ? Casseroles volantes et fantômes en tout genre ne seront pas vos meilleurs amis. |
| ★★★★ | B | 32 | TUB | Grand match de football américain réservé aux casse-cou ! Les règles, fort complexes, de ce jeu sont ici respectées à la lettre. L'action s'en trouve ralentie à l'extrême. A noter de superbes animations graphiques qui permettent de suivre certaines phases du jeu au ralenti. |
| ★★★★★ | B | 34 | TUB | La ronde des gros cubes s'accélère, vous devez tenir le rythme sans casser le moteur ni déraper et perdre de précieuses secondes. Un réalisme étonnant des mouvements et du bruitage aide à rentrer dans l'ambiance. La précision de vos gestes créera l'écart. |
| ★★★ | B | 29 | TUB | Héros bien connu, Superman fait son entrée dans la micro-informatique. Une animation sans reproche, des graphismes corrects, le surhomme va sans aucun doute sauver la cité du mal qui la ronge... Plus musclé que malin, on aurait quand même apprécié une stratégie plus élaborée ! |
| ★★★★★ | D | 36 | DOS | Ce logiciel de création graphique vous propose de travailler dans un cadre des plus efficaces. Menus déroulants, joystick aussi maniable qu'une souris, la rapidité de traitement est fort honorable pour les 64 K de mémoire de l'*Amstrad*. Un programme intéressant. |
| ★★★★★ | A/B | 29 | DOS | Les « zipshebam », les « blop » et les « wiizz » n'auront plus de secret pour vous dès lors que vous aurez maté les commandes de ce programme. Un atout de taille : les lignes de Basic générées par les macro-commandes du logiciel peuvent être affichées et réutilisées dans vos propres programmes ! |
| ★★★ | B | 27 | DOS | Courez le 100 m, pédalez à toute allure, marquez un but ou encore faites de la gym, tout ceci à la force du poignet... et en vous mesurant au super champion Brian Jacks. Au total, huit épreuves sportives, un bruitage correct, une animation et un graphisme mention passable, mais des possibilités de jeu trop limitées. |
| ★★★★ | B | 29 | TUB | Pour ceux qui sont venus à bout de la forteresse de *Zaxxon*, voici une nouvelle occasion de faire preuve de courage et d'adresse ! Graphisme 3 D, animation rapide, l'action vaut le détour et les quelques monstres et pièges ajoutés à cette deuxième version ne manquent pas de piment... |
| ★★★★★★ | B | 30 | TUB | Première simulation de surf sur cette machine, ce logiciel possède toute l'originalité désirée. Même le contrôle s'effectue par l'intermédiaire d'une mini-planche plaquée sur le clavier. Intéressant et difficile à souhait. |
| ★★★★★ | B | 31 | DOS | Rébarbative au premier abord (aventure textuelle en anglais), *Suspect* bénéficie en fait d'un scénario original, appuyé d'une intrigue efficace. Atmosphère, ambiance, votre imagination vaut souvent bien mieux que la majorité des graphiques réservés aux logiciels d'aventure ! |
| ★★★★ | B | 33 | SOS | Pauvre robot ayant échoué à tous ses tests de qualification, une dernière chance vous est laissée. Vous devez désactiver l'unité de recyclage dans un monde peuplé de monstres étranges. Un difficile jeu d'aventure et d'action aux graphismes bien rendus. |
| ★★★★ | A | 27 | TUB | Compte à rebours, les yeux rivés sur la ligne de départ, attention à la casse ! De crissements de pneus en virages contrôlés à grands coups de réacteur, cette superbe course reste d'un réalisme remarquable. Vous devez vérifier l'usure de vos pneumatiques, l'état de votre moteur et risquer sans cesse votre vie... |
| ★★★ | B | 27 | CDO | Talos, le robot guerrier, a été désarticulé et ses sept morceaux sont disséminés dans les 200 salles. Sa main va tenter de reconstituer le tout, en dépit des créatures qui la poursuivent. Un jeu trop classique. |
| ★★★★★ | D | 33 | SOS | Un graphisme un peu décevant pour cette aventure tirée du film de Walt Disney. Cependant, la qualité du scénario contrebalance cette légère déficience. Un nombre de commandes limité à trois actions, mais cela ne gâche en rien l'agrément. Bien au contraire, il n'en est que plus accessible. |
| ★★★★ | C | 33 | TUB | Informatiser un jeu de cartes connu n'est pas facile. Ici c'est presque une réussite. Le carré d'as : du bluff, des graphismes, une bonne présentation et le respect des règles. Mais, à la bataille, il se révèle d'une prudence exagérée. Alors, faites vos jeux ! |
| ★★★★★ | A | 31 | TUB | Aux confins de la stratégie et de la simulation de guerre spatiale, *Tau Ceti* a déjà séduit les passionnés de la torture mentale... Le scénario complexe de ce jeu mi-aventure, mi-action vous tiendra en haleine dès sa mise en route pour un apprentissage long mais superbe. |
| ★★★★ | B | 28 | TUB | Vous devez parvenir jusqu'au réacteur nucléaire situé dans la capitale, Centralis, du système solaire de Tau Ceti. Mais une chute de météorites a perturbé les systèmes de reconnaissance des robots qui attaquent tout ce qui bouge. Un bon logiciel combinant action et stratégie. |
| ★★★★ | B | 34 | SOS | A la suite d'une grosse tempête, vous vous retrouvez bloqué sur une île déserte. Parviendrez-vous à réparer votre voilier pour en repartir ? Une aventure amusante se concluant par un petit jeu d'action, mais le vocabulaire est vraiment trop pauvre. |
| ★★★★ | n.c. | 31 | CHA | Que les possesseurs d'*EXL 100* se rassurent, ce programme est excellent. Le jeu est agréable, complet (lob, smash) et le contexte graphique ne manque pas d'allure. Ajoutons à l'ensemble les messages parlés qui commentent le match dans un réalisme agréable... Un must ! |
| ★★★★ | n.c. | 31 | CHA | Le meilleur atout de ce logiciel est sans aucun doute la diversité des options relatives aux niveaux de jeu. Contre l'ordinateur ou l'un de vos amis, on choisit le niveau de difficulté, la nature du sol ou encore le nombre de sets. Un programme de bon niveau. |
| ★★★★ | B | 31 | SOS | Vous passez deux semaines à Terrormolinos, lieu de villégiature des plus dangereux. Vous devez ramener dix photos différentes des endroits visités. Une aventure surtout textuelle (les dessins n'apparaissent qu'en cas de fautes ou de photos) complètement loufoque. |
| ★★★ | B | 28 | CDO | Dans ce jeu de cricket, vous commencerez par composer votre équipe. Puis vous pourrez choisir de laisser jouer l'ordinateur en définissant seulement la stratégie ou au contraire de prendre complètement la place du lanceur ou du batteur. |
| ★★★★★ | B | 29 | TUB | Après la défaite de la France, l'Angleterre se retrouve seule à combattre la puissance nazie. Vous devez à tout prix infliger une sévère défaite à la Luftwaffe. Un bon wargame se déroulant en temps réel et où l'ordinateur joue une stratégie variée et efficace. |
| ★★★★★ | D | 33 | TUB | Entendre parler de soi est, paraît-il, un besoin naturel. Hé bien, voilà de quoi le satisfaire. A partir de la date de naissance, ce programme dresse un portrait « spykologique » de la personne concernée. Des qualités indéniables, mais n'est-ce pas un peu cher ? |
| ★★★★★★ | B | 30 | TUB | Apparenté au classique « alignez-en quatre », ce nouveau jeu de réflexion s'en différencie cependant suffisamment. En poussant un pion dans une rangée horizontale ou verticale vous devez parvenir à en aligner quatre dans une direction quelconque. Excellent. |
| ★★★ | B | 34 | CDO | Sur un scénario des plus classiques, ce logiciel vous convie à récupérer des blocs d'énergie sur une planète hostile. Bien que le graphisme soit très simple, le maniement de votre vaisseau est très intéressant. Lutter contre la pesanteur et l'inertie de votre chargement n'est pas une mince affaire ! |
| ★★★★ | B | 32 | TUB | Décembre 1944, aux abords de la Meuse. Pour contrer l'offensive allemande, vous allez déplacer vos unités, encercler l'ennemi ou battre en retraite. L'ordinateur analyse les différentes phases de jeu, règle vos déplacements selon le terrain traversé et les conditions météorologiques... |
| ★★★★ | B | 36 | SOS | Vous retrouvant tout à coup dans un sanctuaire temporel, votre tâche consiste à localiser la machine à voyager dans le temps et à la réapprovisionner en carburant. Il faudra compter avec les personnages qui peuplent ce monde. Un bon jeu, assez complexe. |
| ★★★ | B | 34 | TUB | Vous venez de survivre à un cataclysme nucléaire... Sur les trois étages de cette maison, il est désormais question de rester en vie, de lutter contre l'envahisseur et de découvrir le secret de votre mission... Un logiciel d'aventure/action efficace, sauf en ce qui concerne l'animation. |
| ★★★★ | A | 32 | TUB | Pour devenir roi du peuple Gnome, vous allez participer à une aventure étrange. La machine à voyager dans le temps vous permettra de réunir les différents indices de cette quête. Un logiciel original servi par un graphisme haut en couleur. |
| ★★★★ | B | 31 | KID'S | Idée inventive que celle d'associer tissage et informatique. L'ordinateur devient métier, le crayon optique, navette... La simplicité des commandes permet aux plus jeunes enfants d'y accéder sans empêcher, pour les grands, de travailler sur des exercices plus mathématiques. |
| ★★★★★★ | B | 29 | TUB | Aux commandes de votre hélicoptère, un Apache AH-64A, vous allez tenter d'effectuer des missions toujours plus difficiles. Une excellente simulation, particulièrement complète, à qui nous reprocherons uniquement le mode de protection adopté. |
| ★★★★ | A | 34 | DOS | Un jeu de réflexion vieux comme le monde. Un casse-tête qu'on joue avec des disques de bois. La version sur *XL* transpose bien le jeu, mais celui-ci perd tout son charme une fois que vous maîtrisez la technique de résolution. Vous pourrez chercher durant un long moment. |
| ★★★★★ | n.c. | 36 | SOS | Une aventure policière galactique. Vous devez repérer The Wing, (L'Aile), ennemi qui ne commet jamais d'erreur. Vous n'avez aucune piste. Et la planète Mongo est bien triste. Un vieux condor vous aidera, parcimonieusement. Un style et un graphisme qui ne manquent pas d'humour. |
| ★★ | B | 27 | DOS | Deux programmes pour un enchaînement de huit épreuves sportives. Du 110 mètres haies au saut en hauteur, l'animation des joueurs reste souvent trop saccadée. Seule la rapidité du maniement de votre joystick étant prise en compte, il n'est d'autre stratégie que l'endurance de l'avant-bras... |
| ★★★ | B | 29 | TUB | Ce logiciel d'arcade fait appel aux fameux « robots transformables », nouveaux héros des séries télévisées. Un labyrinthe de plates-formes et d'échelles, plusieurs robots plus ou moins armés, le classicisme du scénario n'enlève rien à la vitalité de l'action... |
| ★★★★ | C | 32/33 | SOS DOS | Un héros, trois aventures, une quête pour la gloire, la fortune et le savoir... Dans la plus pure tradition du jeu de rôle, ce logiciel vous invite à parcourir trois châteaux, à combattre monstres et guerriers pour acquérir un jour l'expérience des seigneurs ! |
| ★★★★★ | D | 32 | SOS | Très proche de *Crimson Crown* du même auteur, sur le thème archiclassique de Dracula et de tout le folklore associé, *Transylvania* dispose d'un riche vocabulaire (en anglais) et de dialogues intéressants. Classique ne rime pas avec ennui. Vaut le détour. |

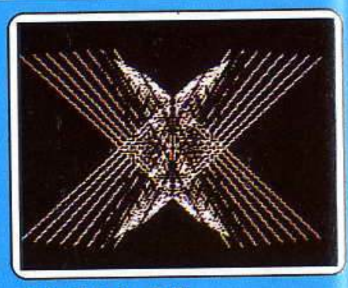
# 576 logiciels au Tiltoscope


529. Triathlon

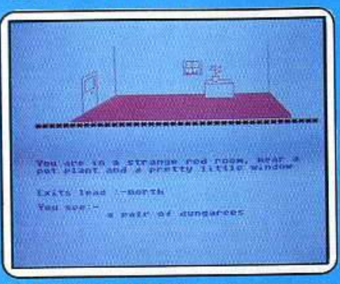

530. 3 D Grand Prix



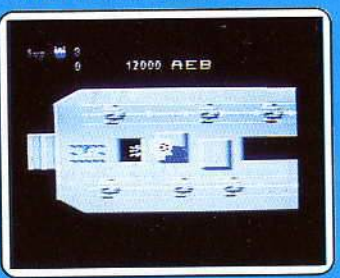
531. 3 D Voice Chess


532. Tubular Bells

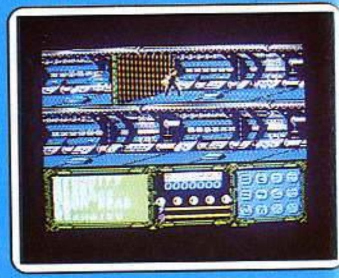

533. Ultima IV



534. Urban Upstart



535. Uridium


536. V

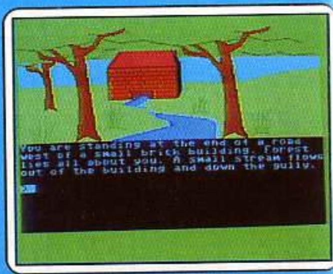


537. Vampire


538. Véga X4

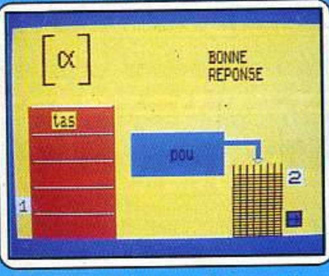


539. Verbator

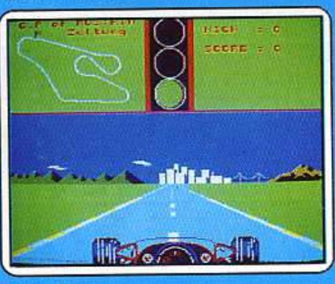

540. Very Big Cave Adventure (the)

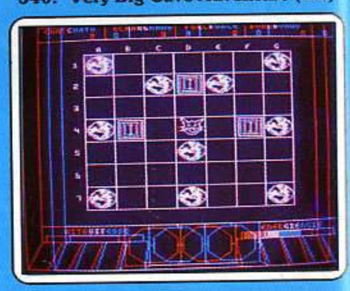


541. Video Vegas



542. Vocabulaire et Orthographe


543. Vroom


544. Wanderer


545. Wargame



546. The War Game



547. War Play



548. Warrior


549. Waterloo



550. The Way of the Tiger



551. West


552. Wham the Music Box



553. Where in the World is Carmen



554. Whirlinurd


555. Who Dares Win


556. Who Dares Wins I et II



557. Wild West

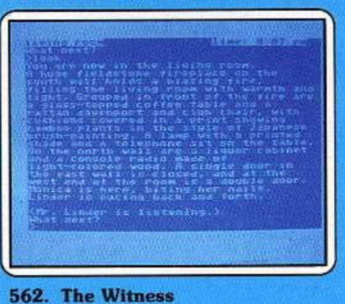

558. William Wobbler


559. Willow Pattern Adventure



560. Winnie the Pooh


561. Winter Games


562. The Witness


563. Wizard Construction Set



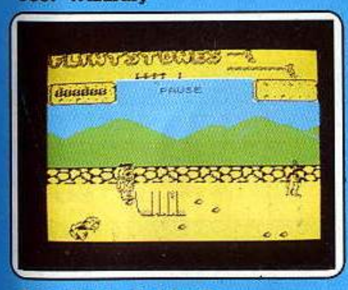
564. Wizard's Crown


565. Wizardry


566. World Cup Carnival


567. The Wreck


568. Xarq



569. Yabba Dabba Doo


570. Yie Ar kung-Fu



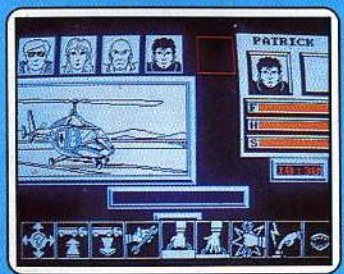
571. Yie Ar Kung-Fu 2


572. Z

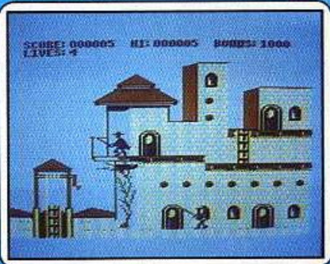


573. Zero Faute


574. Zoïds, the Battle Begins



575. Zombi


576. Zorro

# 576 logiciels au Tiltoscope

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGE | DIFFICULTÉ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 529. TRIATHLON | Ere Informatique | Oric/Atmos | Simulation sportive | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ |
| 530. 3 D GRAND PRIX | Amsoft | Amstrad | Course automobile | K7, disquette | ★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 531. 3 D VOICE CHESS | CP Software | Amstrad | Jeu de réflexion | K7, disquette | ★★★★ | ★★★★ | ★ | ★★★★ |
| 532. TUBULAR BELLS | Nu Wave | C 64 et 128 | Animation graphique | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★ |
| 533. ULTIMA IV | Origin Systems | Apple II | Jeu de rôle | Disquette | ★★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★★★★ |
| 534. URBAN UPSTART | R. Shepherd Software | C 64 | Aventure | K7 | ★★ | — | ★★★ | ★★★★ |
| 535. URIDIUM | Hewson | C 64 et 128 | Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 536. V | Océan | Spectrum | Aventure, Action, Réflexion | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 537. VAMPIRE | Infogrames | Thomson | Action/Stratégie | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★ | ★★★★ |
| 538. VEGA X 4 | Minipuce | EXL 100 | Arcade | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 539. VERBATOR | Magnard | Thomson | Educatif conjugaison | K7 | — | — | — | — |
| 540. VERY BIG CAVE ADVENTURE (THE) | | C 64 | Aventure | K7 | ★★★★ | — | — | ★★★★ |
| 541. VIDEO VEGAS | Baudville | Apple II | Jeux de hasard | Disquette | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ |
| 542. VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE 10-14 ANS | Vifi-Nathan | Thomson | Educatif Français | K7 | — | — | — | ★★ |
| 543. VROOM | Pyramide | Q.L. | Course de voiture | K7 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ |
| 544. WANDERER | Pyramide | Q.L. | Action/Stratégie | K7 | ★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 545. WARGAME | Free Game Blot | Thomson | Wargame | K7 | ★★ | ★★ | ★★★ | ★★★ |
| 546. WAR GAME (THE) | Reelax | Spectrum | Wargame | K7 | ★★★ | — | ★★ | ★★★★ |
| 547. WAR PLAY | Anco Software | C 64 | Action | Disquette | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 548. WARRIOR | Copolec | Amstrad 48/8 | Aventure/Rôle | K7 | ★★★ | — | — | ★★★ |
| 549. WATERLOO | Lothlorien | Spectrum | Wargame | K7 | ★★★ | — | — | ★★★★ |
| 550. WAY OF THE TIGER | Gremlin Graphics | Spectrum | Combat d'arts martiaux | K7 | ★★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 551. WEST | Talent | Q.L. | Aventure | K7 | — | — | — | ★★★★★ |
| 552. WHAM THE MUSIC BOX | Melbourne | Spectrum | Aide à la composition musicale | K7 | ★★★ | — | Selon talent | ★ |
| 553. WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO | Sierra | Apple II | Jeu de détective | K7 | ★★★★★ | ★★★ | — | ★★★★ |
| 554. WHIRLINURD | Flippy | C 64 et Atari | Arcade | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 555. WHO DARES WIN | Alligata Software | C 64 | Guerre en solo | K7 | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 556. WHO DARES WINS I ET II | Alligata Software | C 64 et Amstrad | Action/Guerre | K7 et disquette | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 557. WILD WEST | Ariolasoft | C 64 | Aventure graphique | Disquette | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 558. WILLIAM WOBBLER | Wizard | C 64 | Aventure/Action | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 559. WILLOW PATTERN ADVENTURE (THE) | Firebird | C 64 | Action et stratégie | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 560. WINNIE THE POOH | Sierra | C 64/128 Apple AT. ST | Aventure enfantine | Disquette | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ |
| 561. WINTER GAMES | Epyx | C 64 | Simulation sportive | Disquette | ★★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| 562. WITNESS (THE) | Infocom | C 64 | Aventure policière | Disquette | — | — | — | ★★★★★ |
| 563. WIZARD CONSTRUCTION SET | Ariolasoft | C 64 | Arcade, Création de tableaux | Disquette | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 564. WIZARD'S CROWN | S.S.I. | Apple II | Jeu de rôle | Disquette | ★★★ | — | — | ★★★★★★ |
| 565. WIZARDRY | The Edge | C 64 | Aventure/Action | K7 | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 566. WORLD CUP CARNIVAL | Sport Billy | Spectrum | Simulation de football | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 567. WRECK (THE) | Softcard Electric | M.S.X. | Labyrinthe | Cartouche, K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 568. XARQ | Electric Dreams | Spectrum | Arcade | K7 | ★★★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 569. YABBA DABBA DOO | Quicksilva | Spectrum | Action | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 570. YIE AR KUNG-FU | Komani | Amstrad | Sport Kung-Fu | K7 | ★★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 571. YIE AR KUNG-FU 2 | Komani | M.S.X. | Sport karaté | Cartouche | ★★★★ | — | ★★★★★ | ★★★★ |
| 572. Z | Rino | C 64 | Action | K7 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| 573. ZERO FAUTE | Edil Belin | Thomson | Educatif/ Orthographe | K7 | — | — | — | ★★ |
| 574. ZOIDS, THE BATTLE BEGINS | Martech | C 64 | Action/Stratégie | K7 | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| 575. ZOMBI | Ubi Soft | Amstrad et C 64/128 | Aventure | Disquette | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |
| 576. ZORRO | Datasoft | C 64 | Action/Stratégie | K7 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |

| INTÉRÊT | PRIX | TILT | RUBRIQUE | NOTRE COMMENTAIRE |
|---|---|---|---|---|
| ★★★★ | B | 27 | DOS | Tir à l'arc, aviron et enfin haltérophilie : voilà le parcours d'un athlète complet proposé par ce logiciel relativement simple, riche de possibilités. Une réussite tant sur le plan de la couleur que sur celui de l'animation sonore. |
| ★★★★★★ | B | 32 | DOS | Ça va vite, très vite. Pour arriver le premier mieux vaut garder la tête froide. Le parcours est difficile, les adversaires zigzaguent dangereusement dans les lignes droites. Certainement l'un des meilleurs logiciels de course automobile sur *Amstrad*. |
| ★★★★ | B | 34 | DOS | Malgré de nombreux défauts ce programme est attachant. Contrairement à beaucoup, il possède une personnalité. Tout d'abord, il parle (mal), les graphismes 3 D sont clairs et agréables. Cependant le niveau de jeu ne peut satisfaire que les joueurs de niveau moyen, c'est-à-dire la majorité. |
| ★★★ | A | 34 | CDO | Animation et création graphique se mêlent ici pour profiter des capacités graphiques du *Commodore*. Sur une base temporelle et géométrique, vous faites varier la symétrie des formes, les couleurs et effets spéciaux, le tout sur une superbe musique signée Mike Oldfield... |
| ★★★★★★ | F | 30 | SOS | Réussir à faire mieux qu'*Ultima III* tenait de la gageure. Pourtant ce dernier volet offre un monde encore plus vaste, des dialogues d'une richesse stupéfiante et une nouveauté de taille : vous commencez seul et devez vous faire des amis sûrs. |
| ★★★ | B | 31 | SOS | Il n'est qu'un trésor à conquérir : la liberté. Vous devez absolument quitter cette étrange ville sous peine d'être atteint de folie... Mis à part quelques séjours à l'hôpital ou dans la geôle du shérif, vous rencontrerez des situations bizarres auxquelles la logique n'aura que rarement réponse. |
| ★★★★★ | B | 31 | TUB | De l'action, toujours de l'action ! Les capacités du *Commodore* sont ici exploitées au maximum et le jeu qui en découle est digne des meilleurs joysticks. Sur un scénario éculé, on peut enfin parler d'un véritable jeu d'arcade sans trahir la cause micro-ludique ! |
| ★★★★★ | B | 32 | TUB | Pour vaincre les Visiteurs, Donovan tente de s'infiltrer dans leur vaisseau et d'y poser des bombes aux endroits stratégiques. Certaines portes ne s'ouvrent que grâce à un code que vous devez découvrir. Un bon jeu assez varié. |
| ★★★★ | B | 34 | TUB | Mi-arcade, mi-stratégie, ce programme vous laisse seul, à minuit, au cœur d'une forêt lugubre. De clairières en sous-bois, il ne vous reste qu'à ramasser les divers objets découverts et à explorer ce sinistre univers. L'action, soutenue par un graphisme superbe, ne manque vraiment pas de vitalité ! |
| ★★★ | B | 35 | TUB | Inspiré par le célèbre Galaxian, il n'en possède pas moins certaines qualités : synthèse vocale, animation rapide et commandes de qualité. Ceci dit, il est regrettable qu'un scénario plus original n'ai pas été choisi. Mais les jeux d'arcade sont si rares sur cet ordinateur qu'il serait mal venu de faire la fine bouche. |
| ★★★★ | B | 34 | KID'S | Souffler n'est pas jouer. Ce logiciel qui n'a rien de rigolo a pourtant réponse à tout pour ce qui est des infinies subtilités de notre belle conjugaison française. A consulter en dépannage, au beau milieu d'une phrase au subjonctif, ou à utiliser comme outil de révision. |
| ★★★★ | B | 33 | SOS | Mis à part quelques problèmes de vocabulaire, ce logiciel d'aventure est fort agréable puisqu'il y est plus question d'humour que d'horreur ! Le scénario est bien sûr quelque peu classique mais l'imagination et la dérision ont parfois leur mot à dire. |
| ★★★ | E | 34 | TUB | Quatre jeux en un seul : Poker, Keno, Blackjack et machine à sous. Vous démarrez avec un capital de 1 000 dollars, qui vous suit lorsque vous changez de jeu. La machine à sous est particulièrement réussie, de même que le Blackjack. |
| ★★★ | B | 28 | KID'S | Pour perfectionner votre français, deux programmes : l'un porte sur la racine des mots, le second, synchronisé avec une bande son, propose une initiation à l'alphabet phonétique international. Riches de contenu, clairs de présentation, mais les sons hélas bien tristes. |
| ★★★★★ | B | 34 | TUB | Au volant de votre bolide, vous disputez cinq courses de Grand prix. La conduite est assez fidèle, la voiture chassant dans les virages pris à trop grande vitesse et ralentissant sur le bas-côté. Les bruitages très variés vous plongent au cœur de l'action. |
| ★★★★★★ | C | 33 | TP | A bord de votre vaisseau spatial, vous devez rejoindre l'Arche. Mais en chemin, combat spatial et commerce (de cartes à jouer !) sont au rendez-vous. Un excellent jeu mêlant action et stratégie, aux véritables graphismes 3 D (avec lunettes spéciales) animés de surcroît. |
| ★★ | B | 29 | CDO | Sur un tableau de jeu simple et dénudé, vous allez déplacer vos troupes afin d'encercler votre adversaire. Selon le terrain traversé, votre progression doit tenir compte d'une stratégie précise. Réservé aux amateurs de wargame, ce logiciel risque de décevoir les non initiés par la pauvreté de son graphique. |
| ★★★★★ | B | 32 | TUB | Vous dirigez une bataille imaginaire dans les siècles derniers. Sous vos ordres, six unités d'infanterie, trois de cavalerie, trois d'infanterie et une de génie. Un bon wargame d'initiation qui se corse aux niveaux supérieurs. |
| ★★★ | B | 34 | TUB | Pour attaquer cette petite île du Pacifique, vous disposez de trois divisions armées. Les blindés ouvriront la route, la chasse aérienne assurera vos arrières. Loin de toute stratégie, c'est ici l'action qui l'emporte. Un logiciel assez classique qui séduira les acharnés du joystick ! |
| ★★★ | B | 28 | SOS | Un jeu de rôle en français avec son stéréophonique, 136 pièces et 20 monstres en 3 D. Pour venir à bout du cruel Graven, un solide sens de l'orientation vous aidera beaucoup. Les monstres aux comportements imprévisibles éprouvent les nerfs des joueurs. |
| ★★★★ | B | 28 | TUB | Napoléon aurait-il pu gagner Waterloo ? Vous le saurez en contrôlant les six corps d'armée français aux prises avec les forces britanniques et prussiennes. Un wargame aux possibilités assez complètes, qui constitue une bonne initiation à ce type de jeu. |
| ★★★★★★ | A | 33 | TUB | Pour vous montrer digne de votre maître vous allez affronter une kirielle d'adversaires, tout d'abord à mains nues, puis dans une lutte au bâton et enfin armé d'une épée. Les possibilités de combat sont vastes (16). Quant aux graphismes et à l'animation, ils sont exceptionnels. |
| ★★★★ | C | 28 | SOS | Votre mission consistera à traquer des voleurs de banque et retrouver l'argent, avec à la clé la possibilité de devenir shérif. Un bon jeu d'aventuriers, aux dialogues faciles et où la richesse des descriptions vient compenser l'absence de tout graphisme. |
| ★★★★★★ | B | 29 | DOS | Voici le clavier de votre *Spectrum* transformé en synthétiseur. A mesure que vous jouez, votre composition s'inscrira sur la portée. Vous pourrez même la rythmer grâce à différents bruitages. Un excellent logiciel très performant malgré quelques limitations. |
| ★★★★ | F | 30 | SOS | Un voleur s'est échappé. En recueillant différents indices sur son physique, son mode de vie, ses goûts et l'endroit où il compte se rendre, vous devrez réussir à le retrouver de par le vaste monde. Intéressant mais un peu trop répétitif. |
| ★★★★ | B | 27 | TUB | Avec une hélice plantée au beau milieu de la tête, cet étrange petit bonhomme va affronter quarante salles de dangers pour subvenir à ses besoins culinaires... Collectant au passage quelques pizzas ou sucettes géantes, prenez garde à ne pas heurter trop souvent le plafond ! 100 % Arcade... |
| ★★★★ | A | 27 | CDO | Une des premières guéguerres à arriver sur le marché aussi performantes que les nouveaux venus : *Commando*, *Rambo*... Le franc-tireur progresse en scrolling sur le bastion ennemi. Il faut nettoyer le terrain pour passer au tableau suivant. Difficile et accrocheur. |
| ★★★ | B | 33 | CHA | Opération « commando » sur une terre ennemie. La mitraillette bien calée sous le bras, lancez une grenade et partez à l'assaut. Un logiciel épuisant qui manque certes d'originalité. Mais pour les « kings of the joystick », une épreuve de toute première qualité. |
| ★★★ | B | 30 | TUB | Ce logiciel d'aventure vous emmène au Far West. Vous venez de quitter le désert pour entrer dans une forêt touffue. De villages indiens en saloons enfumés, saurez-vous faire preuve de réflexes afin d'éviter les fausses manœuvres ? Un jeu agréable bien que relativement lent à certains moments. |
| ★★★★ | B | 28 | DOS | Sourire tendre, œil charmeur, ce dragon va affronter bien des périls pour percer le secret de ce château. Ce jeu d'aventure/action est extrêmement difficile. Il n'est pas question de sauvegarder ici une partie de l'aventure et le moindre contact avec un monstre entraîne la mort... |
| ★★★★ | B | 30 | TUB | Amoureux fou de la princesse Yoong-Shee, vous allez affronter les valeureux guerriers d'un père ombrageux... A travers les superbes jardins de ce temple, il est autant de trésors que de sabres ou de têtes à couper ! Seuls de nombreux aller-retour rendent la victoire possible. |
| ★★★★ | E | 32 | TUB | Pour les inconditionnels de Winnie l'ourson, *Sierra* a créé la première aventure graphique interdite au plus de 10 ans. Résultat : beaucoup d'images, de l'humour, un peu de morale, de la musique mais il est difficile de parler de scénario et tout est en anglais. Dommage. |
| ★★★★★★ | n.c. | 27 | DOS | Après le soleil de *Summer Games*, place à la neige et à la glace... Ski de fond, ski acrobatique, patinage ou bobsleigh, l'action ne laisse pas un instant de répit. Graphismes et animation sans reproche pour ce logiciel. Le réalisme de vos péripéties fera rire et trembler le public ! |
| ★★★★★★ | n.c. | 31 | DOS | Cette aventure repose essentiellement sur la qualité de son texte et de ses descriptions. Et pour cause, il n'y a pas de graphisme... Le dialogue avec l'ordinateur est aisé et on se laisse bien vite captiver par l'incroyable ambiance qui se dégage de l'intrigue. |
| ★★★★★ | B | 28 | DOS | Un jeu d'arcade puissant dont vous devez vous-même gérer les péripéties. Pour mettre en place les murs, échelles ou pièges de vos propres tableaux, les divers menus proposés mettent à votre disposition tous les artifices possibles et imaginables. Le tout est soutenu par un graphisme agréable. |
| ★★★★★★ | F | 36 | DOS | Vous dirigez une équipe de huit personnages, et vous essayez de retrouver la fabuleuse couronne des Magiciens. Un excellent jeu de rôle, aux très riches possibilités où la gestion des combats apporte un réalisme très poussé. |
| ★★★★★ | B | 27 | TUB | Pour accéder aux connaissances secrètes du monde de la sorcellerie, vous allez affronter les forces du mal et découvrir, au fil des couloirs et salles de cet étrange univers, le savoir et la force. Un logiciel où l'aventure côtoie l'action dans un graphisme superbe. |
| ★★★★★ | B | 34 | TUB | Dans ce jeu de football, vous contrôlez le joueur le plus proche de la balle, parmi les six dont vous disposez. Le goal est tenu par le programme. Tous les coups autorisés dans ce sport sont permis. Une bonne simulation assez difficile à battre. |
| ★★★ | B | 31 | TUB | Pour venir à bout de ce labyrinthe sous-marin et découvrir le trésor de l'épave, vous devez surveiller votre quantité d'oxygène et lutter contre de sinistres poulpes. Un logiciel de moyenne envergure qui ne brille pas par son originalité. |
| ★★★★★ | B | 35 | TUB | A bord d'un « Nik Nik Hi Speed Hydraboat », vous devez détruire le complexe Xarquon qui menace le genre humain. La version *Spectrum* possède un graphisme fantastique, et une animation très rapide. Seul le son brille par sa médiocrité, mais ce n'est pas la faute des programmeurs : c'est celle du *Spectrum*. |
| ★★★★ | B | 30 | TUB | Vivez une des aventures des « Pierrafeu ». Pour séduire Wilma, notre ami Fred devra construire sa maison, en dépit de tous les obstacles. Un jeu amusant, aux phases variées et aux graphismes de qualité qui saura plaire aux petits et grands. |
| ★★★★ | B | 29 | TUB | Dans ce jeu de Kung-Fu, Lee combat, dans un décor unique mais réussi, 8 adversaires les uns après les autres. Un logiciel bien réalisé, difficile dans les derniers combats, mais qui demeure un cran en dessous de *The way of the exploding fist*. |
| ★★★★★ | C | 29 | TUB | Ce jeu de karaté est en progression par rapport à son prédécesseur : meilleur niveau des combattants, amélioration des graphismes, décor différent pour chaque nouvel adversaire et animation sonore qui colle mieux à l'action. |
| ★★ | B | 29 | CDO | Votre astronef survole une ville futuriste. Bien vite assailli de toutes parts, tout dépend maintenant de la souplesse de votre poignet... Le graphisme est agréable, l'animation correcte, mais quel manque d'imagination au niveau du scénario ! |
| ★★★★ | B | 31 | KID'S | Au programme : orthographe et reconnaissance des catégories grammaticales. Exercices sur les fonctions puis auto-dictée permettent à l'élève de mieux analyser la phrase. Hormis l'absence de commentaire des erreurs, on ne peut pas reprocher grand-chose à ce logiciel sérieusement réalisé. |
| ★★★ | B | 33 | TUB | Un graphisme recherché, des animations puissantes, *Zoïds* vous propose de mener un combat acharné contre les forces de Redhorn... L'action reste cependant confuse et ce n'est qu'après de longues heures de lutte que les fins stratèges parviendront à la victoire. |
| ★★★★★ | B | 33 | SOS | Dessins, animation, maniabilité et convivialité, tout est bon ! Côté scénario nous trouvons une sombre histoire d'amour de mort-vivants. Bref, tous les éléments sont là pour faire un programme de qualité qui tranche avec la production habituelle. |
| ★★★★ | B | 30 | TUB | Cape noire et épée, Zorro vole au secours d'une charmante « signorita »... Un « Z » par-ci, un bond par-là, ce héros légendaire va parcourir échelles, cordes ou trampolines avec toute la souplesse d'un professionnel. L'action est captivante, l'animation fort réaliste. |




Revendeur Agréé ATARI

# ATARI 520 STF et 1040 STF

## 520 STF 3 990 F

## MATERIEL ATARI

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Atari 520 STF | 3.990 F |
| 2 | Atari 1040 STF mono | 9.990 F |
| 3 | Atari 1040 STF couleur | 11 990 F |
| 4 | Moniteur monochrome H.R. | 1.990 F |
| 5 | Moniteur couleur | 2.990 F |
| 6 | Moniteur couleur Atari | 3.990 F |
| 7 | Lecteur 360 K | 1.990 F |
| 8 | Lecteur 720 K | 2.700 F |
| 9 | Imprimante Atari SMM 804 | 2.490 F |
| 10 | Imprimante Citizen 120 D | 2.990 F |
| 11 | Disque dur 20 M SH 204 | 6.990 F |



## LOGICIELS

| | | |
|---|---|---|
| 12 | Emulcom | 890 F |
| 13 | Calcomat | 450 F |
| 14 | Pack bureautique (DB Master + 1 St Word) | 990 F |
| 15 | Textomat | 450 F |
| 16 | Système expert | 1.590 F |
| 17 | Megamax C | N.C. |
| 18 | Music Studio | 290 F |
| 19 | Brataccas | 370 F |
| 20 | Hacker II | 290 F |
| 21 | Leader Board | 290 F |
| 22 | St Karaté | 275 F |
| 23 | Space Station | 275 F |
| 24 | Silent Service | 275 F |
| 25 | Rogue | 290 F |
| 26 | Black Cauldron | N.C. |
| 27 | Solo Flight | N.C. |
| 28 | F 15 Strike Eagles | N.C. |
| 29 | Flight Sim II | N.C. |
| 30 | Star Glider | N.C. |
| 31 | Arena | 320 F |
| 32 | The Pawn | 240 F |
| 33 | Paint Works | 280 F |
| 34 | Real Time Clock | 450 F |
| 35 | Tool Kit | 320 F |
| 35A | World Games | 390 F |
| 36 | Winter Games | 350 F |
| 36A | Strip Poker | 210 F |
| 37 | Little people computer | 390 F |
| 37A | Sundog | 390 F |

Photos non contractuelles

# AMSTRAD CHAINE COMPACT

Revendeur Agréé

## CD 1000 4 490 F

### CD-1000
### CARACTERISTIQUES

Technique numérique et technologie laser.
Lecteur de compact disc avec son de qualité supérieur.
Afficheur de plages à deux chiffres.
Tiroir porte-disc automatique.
Retour à une même plage.
Saut des plages.
Touche d'avance/retour rapide.
Platine tourne-disque avec cellule magnétique et transmission par courroie.
Ampli apportant une puissance totale musicale de 40 Watts.
Egaliseur graphique à 5 bandes.
Tuner à 3 bandes comprenant le FM stéréo.
Platine cassette à deux lecteurs avec reproduction en continu.
Compatible avec les bandes métal ou chrome.
Enceintes puissantes de taille égale à la chaîne Midi.

### CARACTERISTIQUES SUPPLEMENTAIRES POUR LA CHAINE COMPACTE CD 2000 SEULEMENT

* Enceintes puissantes de haute taille.
* Chaîne encastrée dans meuble avec porte vitrée et capot anti-poussière.
* Roulettes pour faciliter le déplacement.

| | | |
|---|---|---|
| 38 | CD 1000 | 4.490 F |
| 39 | CD 2000 | 4.990 F |

CREDIT POSSIBLE
Exemple :

| | Apport | TEG | Mensualité |
|---|---|---|---|
| CD 1000 | 890 F | 18,24 | 189,74 × 24 |

Autres titres nous consulter,
nouveautés toutes les semaines
Renseignements et
commandes par téléphone

**Carte crédit JBG**

**Crédit CREG immédiat**




**OUVERTURE EXCEPTIONNELLE LES DIMANCHES 7-14-21-28 DECEMBRE**



## AMSTRAD

| | |
|---|---|
| 40 - CPC 6128 couleur | 5.290 F |
| 41 - Monochrome | 3.990 F |
| 42 - Amstrad CPC 464 monochrome | 2.690 F |
| 43 - Amstrad CPC 464 couleur | 3.990 F |
| 44 - PCW 8256 (Traitement de texte avec imprimante) | 5.927 F |

### LOGICIELS

| | |
|---|---|
| 45 - Knight Games | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 46 - Sapiens | 160 F (K7) 210 F (D) |
| 47 - Commando | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 48 - Samanta Fox strip poker | 130 F (K7) |
| 49 - Yie or Kung Fu | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 50 - Street hawk | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 51 - L'héritage | 180 F (K7) 250 F (D) |
| 52 - Zaxx | 130 F (K7) |
| 53 - Gold Hits | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 54 - Mission elevator | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 55 - International Karaté | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 56 - Ping-pong | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 57 - Impossible Mission | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 58 - Mandragore | 239 F (K7) |
| 59 - Swords and sorcerry | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 60 - Winter games | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 61 - Crafton | 130 F (K7) |
| 62 - Knight rider | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 63 - Cauldron | 130 F (K7) |
| 64 - Geste d'Artillac | 239 F (K7) |
| 65 - Billy la banlieue | 160 F (K7) 210 F (D) |
| 66 - Spitfire 40 | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 67 - Green beret | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 68 - Biggles | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 69 - Transmat | 185 F (D) |
| 70 - Scrabble | 280 F (K7) 340 F (D) |
| 71 - Oddjob | 200 F (D) |
| 72 - Barry McGuigan Boxing | 180 F (D) |
| 73 - Boulder Dash II | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 74 - Gosts'n Goblins | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 75 - Vera Cruz | 180 F (K7) 250 F (D) |
| 76 - Theatre Europe | 130 F (K7) 180 F (D) |

## DIVERS

| | |
|---|---|
| 77 - Joystick Konix | 160 F |
| 78 - Joystick quickshot II | 80 F |
| 79 - Joystick quickshot II plus | 130 F |
| 80 - Joystick quickshot II turbo | 190 F |
| 81 - Joystick pro compétition | 190 F |
| 82 - Disquette 5p 1/4 × 10 | 149 F |
| 83 - Disquette 3,5 p × 10 | 150 F |
| 84 - Disquette 3 p × 10 | 350 F |

## COMMODORE

| | |
|---|---|
| 85 - Commodore 64 N | 2.090 F |
| 86 - Lecteur Disk 1541 | 1.890 F |
| 87 - Lecteur K7 1530 | 320 F |
| 88 - Moniteur mono 40/80 C avec son | 1.090 F |
| 89 - Moniteur couleur | 2.200 F |

### LOGICIELS

| | |
|---|---|
| 90 - Mission AD | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 91 - Dragon's Lair | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 92 - Silente service | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 93 - Shôgun | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 94 - World Games | 130 (K7) 180 (D) |
| 94A - Marble Madness | 130 (K7) 180 (D) |
| 95 - Titanic | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 96 - International Karaté | 130 F (K7) |
| 97 - Impossible mission | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 98 - War | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 99 - Mission élévator | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 100 - Summer Games II | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 101 - Winter Games | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 102 - Ultima III | 190 F (D) |
| 103 - Game maker | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 104 - Asterix | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 105 - Alley Cat | 130 F (K7) 810 F (D) |
| 106 - Basket ball | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 107 - Taï Boxing | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 108 - They sold a Million 3 | 110 (K7) 180 D() |
| 108A - Infiltrator | 130 (K7) 180 (D) |
| 109 - Power Cartridge | 495 F |
| 110 - Knight Rider | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 111 - Miami vice | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 112 - Ultima IV | 190 F (D) |
| 113 - Leader Board | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 114 - Parallax | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 115 - Solo Flight II | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 116 - First II | 130 (K7) 180 (D) |
| 116A - 1942 | 130 (K7) 180 (D) |
| 117 - Vorpal Kit Utility | 180 F (D) |
| 117A - Thaï Boxing | 130 (K7) 180 (D) |
| 118 - Hacker II | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 119 - Super cycle | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 120 - The Pawn | 180 F (D) |
| 121 - Game Killer | 180 F (D) |
| 122 - Paper Boy | N.C. |
| 122 A - Uchimata (Judo) | 130 (K7) 180 (D) |

## MSX

### LOGICIELS

| | |
|---|---|
| 123 - Eggerland mystery | 240 F (K) |
| 124 - Hyper sports 3 | 240 F (K) |
| 125 - Knight mare | 240 F (K) |
| 126 - Yie ar Kung Fu II | 240 F (K) |
| 127 - Vera Cruz | 180 F (K7) |
| 128 - Sorcery | 110 F (K7) |
| 129 - Mandragore | 239 F (K7) |
| 130 - Le Geste d'Artillac | 250 F (K7) |
| 131 - The way of the tiger | 130 F (K7) |
| 132 - International Karaté | 130 F (K7) |
| 133 - Boulder Dash | 130 F (K7) |
| 134 - Samantha Fox Strip poker | 130 F (K7) |
| 135 - Football | 240 F (K) |
| 136 - Nemesis | 240 F (K) |
| 137 - Hole in one Professional | 240 F (K) |

## ATARI 130 XE et 800 XL

### LOGICIELS

| | |
|---|---|
| 138 - Goonies | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 139 - Hacker | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 140 - Alternater reality | 180 F (D) |
| 141 - Boulder Dash II | 140 F (K7) |
| 142 - Flyght similator II | 550 F (D) |
| 143 - 7 cities of gold | 180 F (D) |
| 144 - Spy VS Spy II | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 145 - Ultima IV | 190 F (D) |
| 146 - Solo Flight II | 180 F (D) |
| 147 - Crusade in Europe | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 148 - Ghostbuster | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 149 - Hard Ball | 130 F (K7) 180 F (D) |
| 150 - Raid over Moscou | 130 F (K7) 180 F (D) |

**AMIGA**
**SUPER PRIX NOUS CONSULTER**

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N° .......................... .......................... F
N° .......................... .......................... F
N° .......................... .......................... F
N° .......................... .......................... F
N° .......................... .......................... F
N° .......................... .......................... F
N° .......................... .......................... F
N° .......................... .......................... F
N° .......................... .......................... F
Frais de port logiciels 20 F .......................... F
Frais de port matériel 70 F .......................... F
Contre-remboursement + 30 F .......................... F

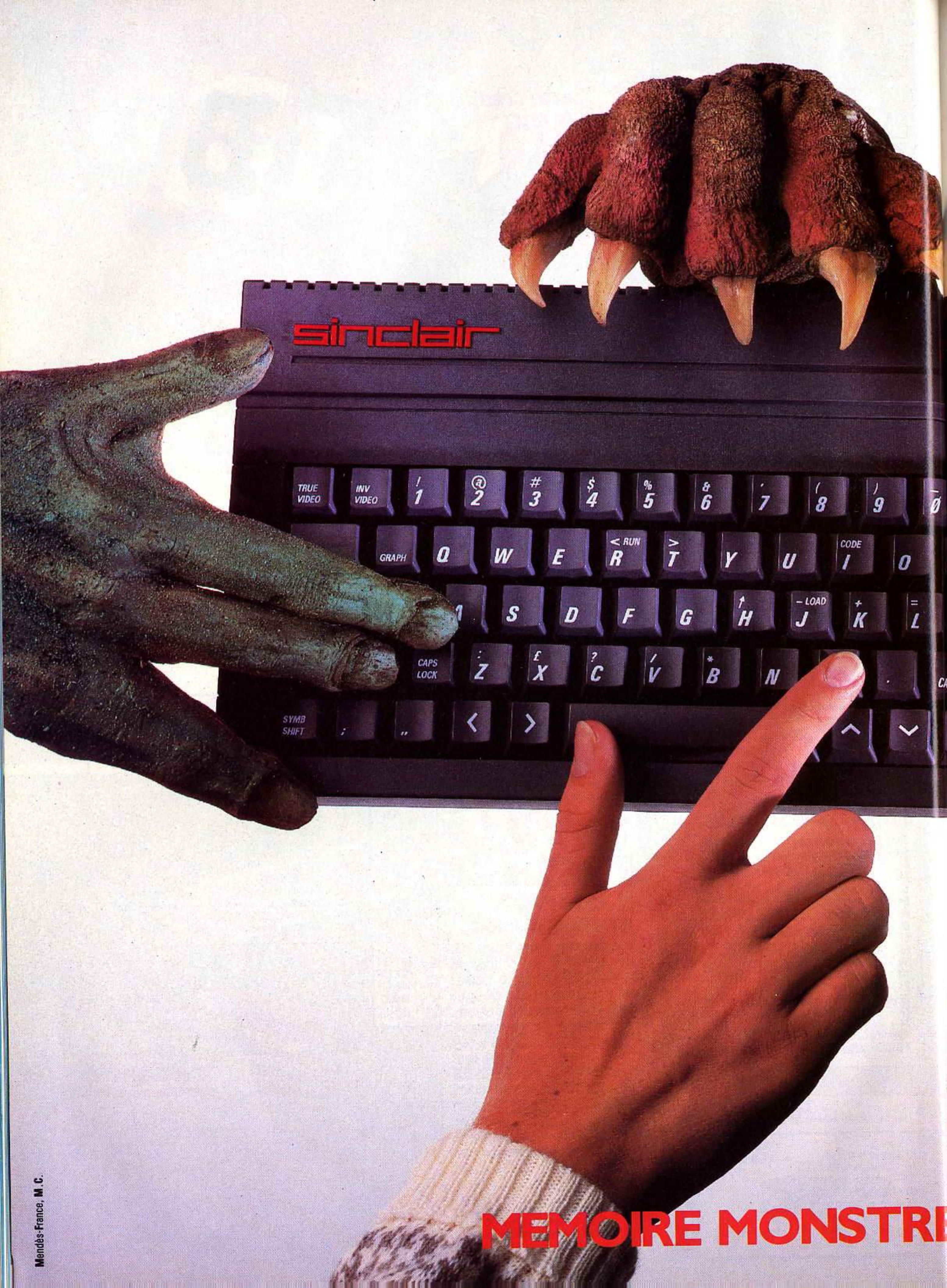
Total .......................... F

**Crédit CREG immédiat**

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :

JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

NOM ..........................
PRÉNOM ..........................
ADRESSE ..........................
..........................
..........TÉL. ..........
CODE POSTAL ..........................
VILLE ..........................
TYPE DE CONSOLE ..........................

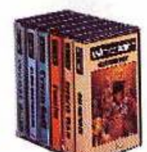


sinclair
TRUE VIDEO
INV VIDEO
GRAPH
RUN
CODE
LOAD
CAPS LOCK
SYMB SHIFT
MEMOIRE MONSTR
Mendès-France, M.C.

# SPECTRUM 128 K+2 : UNE NOUVELLE PUISSANCE A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS.

Le nouveau ZX Spectrum + 2, c'est bien plus qu'une mémoire monstre. C'est le dernier-né surdoué de la prestigieuse famille Sinclair.
Il possède un véritable clavier machine, un lecteur de cassettes intégré, deux prises de joysticks, de superbes capacités graphiques et une fabuleuse bibliothèque de plus de 1000 jeux et programmes disponibles partout.
Nouveau ZX Spectrum + 2 : un monstre de puissance à un prix qui est loin d'être monstrueux :





**1990F** TTC

Prix généralement constaté.
Avec un joystick et 6 cassettes de jeux

# PLAISIR MONSTRE

sinclair

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le Spectrum 128 K + 2.

Nom : ______

Adresse ______

______

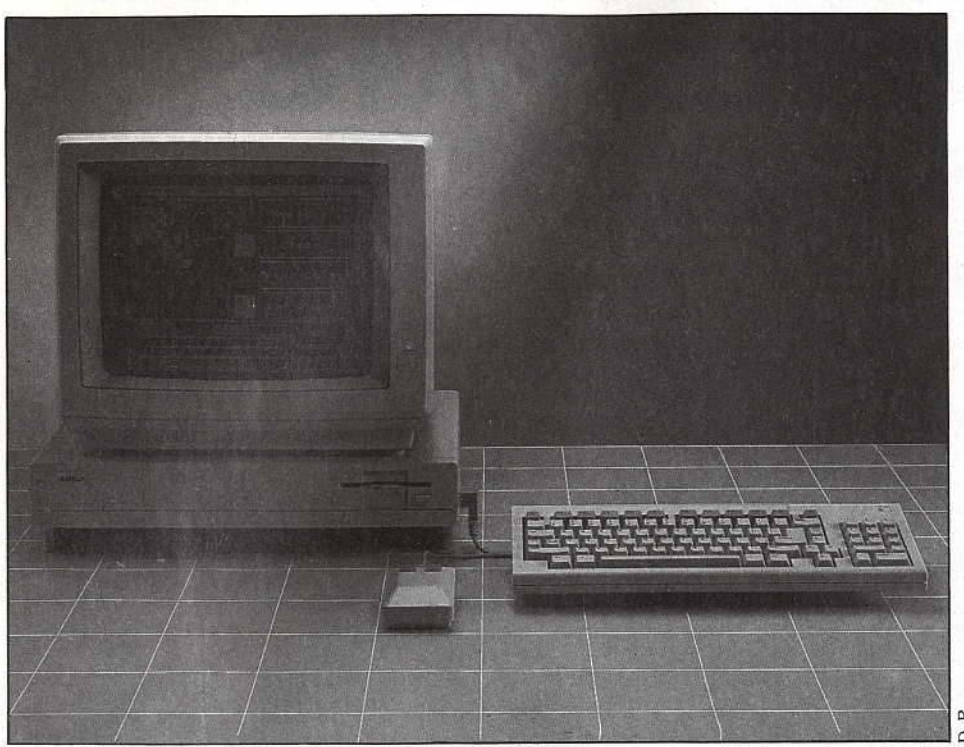
Code postal ______ Ville ______

Renvoyer ce coupon à :
Sinclair France, BP 12 92312 Sèvres cedex

TI. H.S. 86

# MICRO STAR

Vous hésitez encore sur l'achat de votre futur micro ? Plus d'angoisse : *Tilt* a disséqué tous les ordinateurs de l'année. Voici, clairement expliqués, les atouts et inconvénients de chacun d'eux. Pour choisir sans vous tromper.



D. R.

## Amiga

Superbe micro aux qualités remarquables, l'*Amiga* est, par son prix, destiné aux « pros » de l'image. Ce positionnement, qui ignore les fidèles des *C 64* et *128*, sera-t-il payant ?

Tout (ou presque) est fait pour séduire chez cet ordinateur, et tout d'abord le clavier ; « qwerty » (hélas), mais autonome, détachable, connecté à l'unité centrale et pouvant se glisser dessous. Un clavier également très complet, avec des touches « curseur » séparées, un bloc numérique, une touche « help » et de nombreuses touches de fonctions. L'unité centrale est organisée autour d'un microprocesseur Motorola 68 000, un 16/32 bits, qui, d'emblée, place l'*Amiga* au niveau du *Macintosh* ou de l'*Atari 520 ST*. La mémoire, sur le modèle de base, est de 256 Ko.
Un panneau amovible, situé à côté du lecteur de disquettes, permet de connecter une carte mémoire de 256 Ko supplémentaires, portant ainsi la mémoire vive à 512 Ko. De plus, la majorité du système d'exploitation est stockée sur disquette, ce qui libère encore 130 Ko de mémoire vive, pour 192 Ko de mémoire morte. Il faut ajouter à la description de l'unité centrale, la présence d'un lecteur de disquettes double face de 3,5 pouces, de capacité de 880 Ko formatés, ainsi que la possibilité de connexion de quatre autres lectures.
Enfin, signalons la présence d'un ventilateur particulièrement silencieux.
Le système d'exploitation est composé de l'Amiga DOS et d'Intuition (une interface de type « Macintosh » permettant de travailler avec fenêtres et icônes). Une des composantes les plus parfaites de l'Amiga DOS est le système multitâches, qui permet le couplage de plusieurs écrans, capables d'exécuter leurs propres programmes simultanément. De plus, il n'existe plus de zone catalogue sur l'Amiga DOS, c'est-à-dire que les fichiers sont désormais chaînés les uns aux autres. L'espace est ainsi optimisé, bien que la contrepartie évidente, et fort désagréable, soit la lenteur de l'accès au Directory. L'efficacité du microprocesseur est encore accrue par trois puces spécialisées, qui ont pour noms charmants Daphné, Agnès et Portia, et qui allègent le travail du 68 000. Daphné est spécialisée principalement dans la gestion écran, ce qui permet d'obtenir sept modes d'affichage : trois modes texte (40, 60 et 80 colonnes) et quatre modes graphiques : 640 × 400, 640 × 200, 320 × 400 ou 320 × 200, le tout complété par une palette de 4 096 couleurs, dont seize ou trente-deux affichables simultanément suivant le mode graphique choisi.
Agnès, quant à elle, manœuvre l'accès à la mémoire, ainsi que le « Blitter » et le coprocesseur, deux mécanismes additionnels permettant une animation semblable à celle des dessins animés. A noter : six sprites de seize pixels de largeur, pouvant comporter chacun jusqu'à quatre couleurs simultanément.
Enfin Portia est spécifiquement chargée des sons et des entrées/sorties.
Le résultat est étonnant : quatre canaux indépendants, chacun pouvant programmer son débit et son niveau ; ainsi, une seule voix peut se transformer en chœur.
Côté performances, la présence de ces trois puces se fait sentir ; jugez plutôt : mille multiplications réalisées en moins d'une seconde, un million de points affichés en une seule seconde, c'est dix fois plus rapide que le *Macintosh*, pour le même microprocesseur. Signalons également au passage une souris à double commande, capable de travailler sur les deux niveaux du système d'exploitation.
Côté sorties, l'*Amiga* n'est pas en reste avec sa plus que complète batterie de ports. En vrac, une sortie RVB, analogique et numérique, une sortie péritel et une sortie moniteur monochrome, pour le côté « écran ». En ce qui concerne les imprimantes, l'*Amiga* accepte les deux normes, parallèle (type Centronics) ou série (RS232C) ; les sorties imprimantes sont situées à l'arrière de l'unité centrale. Ajoutons des connecteurs pour lecteurs de disquettes supplémentaires, deux sorties son stéréo, une entrée vidéo, ainsi qu'un connecteur composite NTSC. Hélas, trois fois hélas, il n'existe pas de sortie MIDI (proprement scandaleux). En revanche, peut-être pour compenser cette absence, l'*Amiga* nous fait don d'une synthèse vocale (nous attendons toujours les phonèmes français).
Le langage est le A Basic de Microsoft, présent sur disquette. Bien sûr, un Basic complet, surtout au niveau de la gestion des graphismes, du son et de l'animation. La logithèque est bien fournie, surtout du côté professionnel, avec toute la panoplie indispensable : traitement de texte, tableurs et gestionnaires de fichiers.
En conclusion, une machine unique, qui se trouve au moins au niveau du *1040 ST* et, de toute façon, bien supérieure au *520* et au *Macintosh*, et plutôt tournée vers le côté professionnel. D. G.

**RADIOSCOPIE**
**Origine :** États-Unis
**Microprocesseur :** 68 000 Motorola 16/32 bits
**Mémoire vive :** 512 ext. 8 Mo
**Mémoire morte :** 192 Ko
**Haute résolution :** 640 × 400 en 16 couleurs
**Palette :** 4 096 couleurs
**Son :** 4 voix
**Joystick :** 2
**Souris :** oui
**Disquette :** oui
**Extensions :** disque dur, mémoire, lecteurs disquettes
**Prix :** 18 000 F.

### MICRO-SOMMAIRE



D. R.

# Atari 520 ST - 1040 ST

## Les *Atari ST* vont bien. Ventes en expansion, performances remarquables, le *520* offre un excellent rapport qualité/prix. Le *1040*, lui, s'adresse davantage aux professionnels.

« The » machine du moment, dit-on, celle qui monte, une véritable révolution dans le monde de la micro-informatique. *ST* contre *Amiga*. Peut-on raisonnablement comparer ces deux machines ? J'en doute, on peut certainement préférer telle ou telle. Tout dépend de ce que l'on recherche, de ce que l'on attend. L'*Atari* ne manque pas d'arguments pour séduire. Une présentation classique tout d'abord, agréable, des lignes douces, bref du « design ».

Le clavier est complet, avec un pavé numérique présentant une touche « enter » et de nombreuses touches de fonctions. La touche « return », surdimensionnée, donne une plus grande souplesse d'utilisation. A noter également la présence d'une touche « undo », bien pratique pour corriger les erreurs. Le clavier est mécanique, de type « azerty », et la frappe reste agréable, quoique les touches soient un peu molles.

Organisé autour d'un microprocesseur 68000, un 16/32 bits cadencé à 8 Mhz, l'*Atari* développe 520 Ko de mémoire vive. Le *TOS*, qu'il fallait sur les premières versions charger en RAM, est enfin intégré en ROM, ce qui libère bien évidemment beaucoup de place en mémoire vive. Les sorties n'ont pas été oubliées, puisque la batterie de ports est complète : interface parallèle, prises pour manettes de jeu, souris, port cartouche donnant 128 Ko de mémoire morte supplémentaire. De plus, une sortie MIDI n'a pas été oubliée (contrairement à l'*Amiga)*. Cette interface qui permet le raccordement d'instruments de musique transforme en réalité l'*Atari* en un pilote de synthétiseur. Elle a permis la mise au point de logiciels de création musicale capables de transformer l'ordinateur en une table de mixage vingt-quatre pistes. Les sons en provenance du synthétiseur sont enregistrés par digitilisation et sauvegardés sur disquettes. Essayez alors de trouver une différence entre la voix du synthétiseur et d'un disque. Par ailleurs, le générateur de sons de l'*Atari* est assez extraordinaire lui aussi : trois voix, avec une plage couvrant largement et dépassant même les capacités de l'oreille humaine : de 30 Hz aux ultrasons.

On note également la présence d'un lecteur de disquettes 3,5 pouces intégré, de capacité de 360 Ko formatés. Deux nouveaux périphériques ont récemment fait leur apparition : une imprimante matricielle se branchant au *ST* par l'interface parallèle (2 500 F) et un disque dur de 20 Méga formaté, le SH204. Ce dernier est plutôt destiné à une utilisation professionnelle, comme suffirait à nous en convaincre son prix de 6 990 F. Pour les premières versions, *Atari* propose la mise en place de mémoires mortes, pour 300 F, qui permettent de libérer jusqu'à 200 Ko de mémoire vive et d'accéder au TOS (le système d'exploitation) et à GEM, un intégrateur graphique (qui a eu quelques difficultés de départ avec la firme Apple).

Puisque nous en sommes aux superlatifs, on ne peut manquer de citer l'extraordinaire résolution graphique du *520*, qui offre une définition de 640 × 400 en monochrome, 640 × 200 en quatre couleurs affichées silmultanément, ou 320 × 200 en seize couleurs, sur une palette de cinq cent douze.

Le *1040 ST*, quant à lui, est plus orienté vers le professionnalisme, avec une mémoire vive d'un Méga et un lecteur de disquettes double face de 720 Ko formatées. On peut lui adjoindre un moniteur monochrome ou couleur. Les sorties sont plus complètes que sur le *520 ST*, avec une sortie pour imprimante parallèle (type Centronics) et RS232 (série). La prise MIDI est également présente sur le *1040 ST*, alors qu'à la différence du *520 ST*, les alimentations extérieures ont disparu : désormais, tout est intégré. Signalons qu'Atari prépare le *Méga ST*, qui devrait intégrer un disque dur de 20 Méga.

Enfin, on ne peut parler de l'*Atari ST* en passant sous silence les joyaux de sa ludothèque : *Brattacas* et surtout *The Pawn*. Le premier apporte une nouvelle dimension au jeu d'aventure et d'action, même si les mouvements du personnage principal sont difficiles à contrôler, le second affiche une qualité graphique jamais vue jusqu'ici, ainsi qu'un analyseur de syntaxe comprenant plusieurs niveaux de langage.

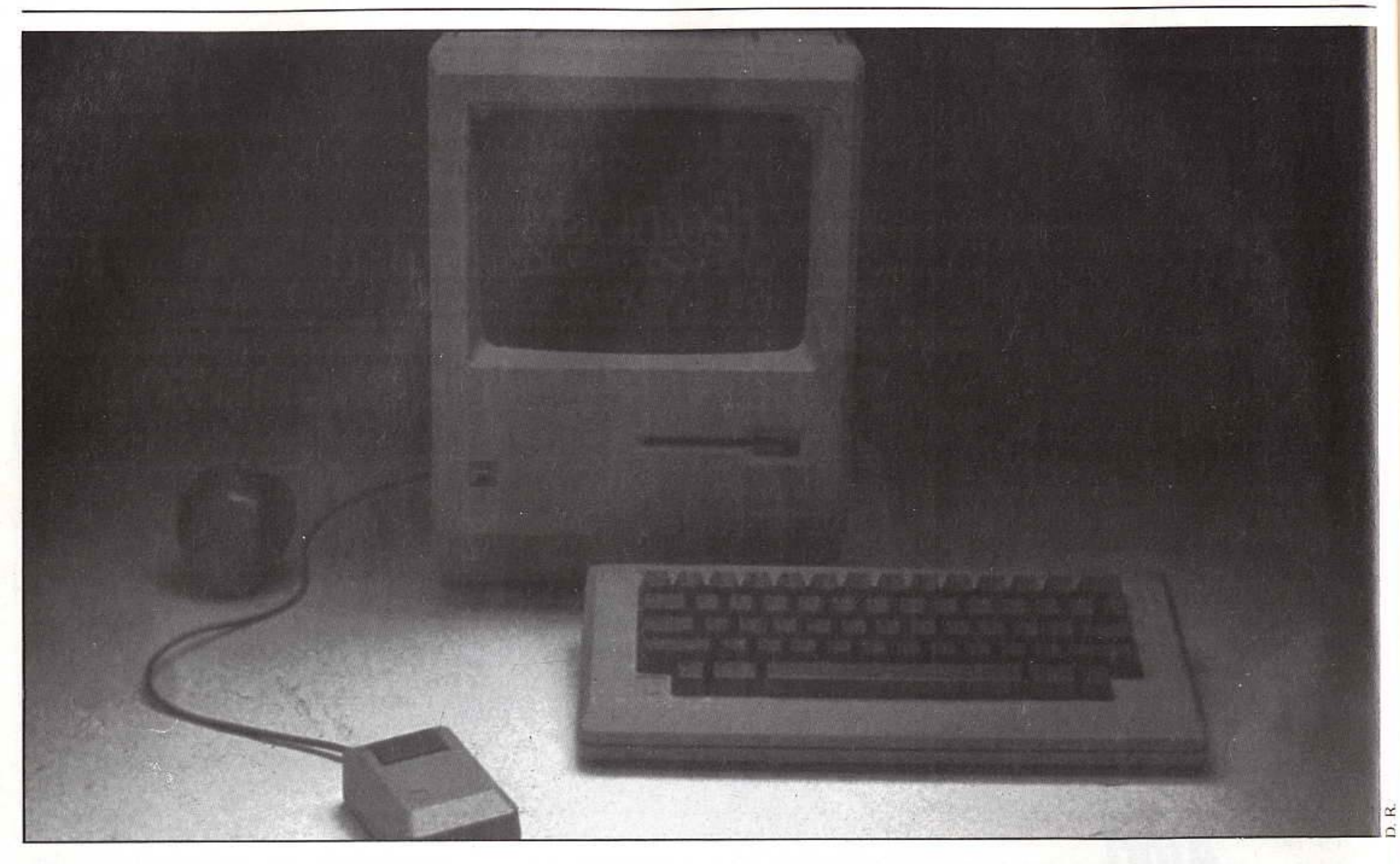
Cessez donc le feu ! Arrêtez de tirer ! L'*Amiga* et les *Atari ST* ne sont pas concurrents ; simplement, ces machines ne sont pas destinées aux mêmes utilisations.

Commodore pense que l'*Atari* est un super micro pour le marché familial haut de gamme. Pour *Atari*, l'*Amiga* n'est pas dangereux car son prix se situe dans un tout autre univers.

Alors si tout le monde est content... D. G.

### RADIOSCOPIE

**Origine :** U.S.A.
**Microprocesseur :** 68 000 à 8 Mhz
**Mémoire vive :** 520 Ko ou 1 040 Ko
**Mémoire morte :** 16 Ko (première version), 192 Ko
**Haute résolution :** 640/400
**Palette :** 512 couleurs
**Son :** 3 canaux de 30 Hz aux ultrasons
**Mémoire de masse :** lecteur de disquettes (520 ST) ; lecteur disquettes double face (1040 ST) ; cartouches
**Prix :** 4 000 F sans moniteur (520 ST) ; 10 000 (1040 ST).


D.R.

# Macintosh

## Puissant et séducteur, le *Mac* a une personnalité indéniable. Restent une lenteur certaine, un prix excessif aujourd'hui et certaines aberrations pour une utilisation « pro ».

Il n'est plus besoin aujourd'hui de présenter *Macintosh*, tant il a fait (et fait encore) couler d'encre. Sa seule présentation est originale et en fait un ordinateur unique. Il est constitué d'un boîtier principal plus haut que large, qui intègre à la fois le moniteur (monochrome), l'unité centrale et une unité de disquettes. Hélas, bien des inconvénients existent, dont le majeur est certainement la fermeture du système à toutes les extensions. Ce qui, jadis, avait fait la force de la société Apple, avec la « Deuch » de l'informatique (entendez l'*Apple II+*), c'était justement cette ouverture et ces possibilités de connexions de « cartes », de la carte mémoire à la carte accélérateur, et celle qui permettait d'en brancher d'autres.
Ce bon vieux temps des pionniers est maintenant révolu, et Apple affiche sa détermination de proposer des systèmes complets, plus orientés vers le professionnalisme ou le semi-professionnalisme. Le *Macintosh* en est un exemple, nous dirons l'exemple qui « marche », à la différence de *Lisa* ou de l'*Apple II*.
Et cette réussite n'est pas étonnante car le *Mac* reste et restera l'ordinateur qui a donné le premier un visage humain à l'informatique, en permettant, par son système d'icônes et de fenêtres, une accessibilité réelle à ceux que l'informatique effrayait.
Cependant, l'envers de la médaille est certainement que cet ordinateur reste incomplet, témoin le clavier auquel il manque toute une série d'éléments, tels que le pavé numérique (qui est proposé en option), et les traditionnelles flèches d'édition, dont l'usage de la souris n'arrive pas à combler le vide. Il n'existe pas d'accès à des touches de fonctions : cela fait beaucoup pour une machine qui se veut professionnelle.
Pourtant, *Macintosh* possède de nombreux atouts : son clavier est indépendant, « azerty », et la qualité de la frappe est excellente. L'interface utilisateur est un des points forts de la machine, créant le système d'icônes et de fenêtres, système repris depuis par bon nombre de constructeurs. A noter également l'excellente qualité du graphisme, mais, là encore, il est regrettable que l'écran soit de dimensions si réduites et monochrome.
Le microprocesseur est un 68 000 de 16/32 bits, et l'ordinateur est proposé en deux versions, de capacités mémoires différentes : 128 ou 512 Ko de mémoire vive (est-il besoin de préciser que seule la version 512 Ko est utilisable professionnellement ?).
La mémoire morte est de 64 Ko, chiffre important car le système d'exploitation est résident. On pourrait croire que cela apporte une efficacité accrue : en fait, il n'en est rien car de nombreuses interactions entre le superviseur et le système d'exploitation ralentissent le travail. Signalons encore des lacunes côté périphériques : une seule sortie pour imprimante série, un lecteur de disquettes unique et simple face (impensable sur un matériel professionnel).
Côté logiciel, le *Macintosh* bénéficie bien évidemment d'une logithèque fournie. Malgré une incompatibilité avec la série des *Apple II*, les concepteurs ont tout d'abord adapté les softs de ce dernier sur le *Mac*, puis ont conçu des logiciels originaux.
Du point de vue professionnel, il existe un nombre important de logiciels. Le *Macintosh* a également contribué au développement de la micro-informatique musicale. Avec ses 512 Ko et sa gestion de données particulièrement efficace, il a séduit les concepteurs de programmes musicaux.
L'interface MIDI (Musical Instruments Digital Interface) a permis l'étude de programmes tels que les éditeurs de partitions.
Vingt-quatre mille notes, cent soixante pistes parallèles : des possibilités étonnantes, surtout si l'on couple le séquenceur au *DX7*. De plus, l'ordinateur peut lui-même devenir créateur : une option permet la traduction d'une mélodie de façon aléatoire, en inversant notes et accords. Cependant, il demeure que ces extensions sont relativement chères : plus de 30 000 F pour l'ensemble musical.
Le *Macintosh* reste une machine de référence avec une personnalité indéniable ; pourtant, la concurrence est sévère, avec *Amiga* et *Atari ST*, ses principaux rivaux. Le charme peut-il résister à l'efficacité et à la volonté ?
Certainement pas si les prix du *Mac* restent ceux d'aujourd'hui, beaucoup trop élevés dans l'univers actuel de la micro-informatique. D. G.

**RADIOSCOPIE**
**Origine :** Etats-Unis
**Microprocesseur :** 68 000
**Mémoire vive :** 128 ou 512 Ko
**Mémoire morte :** 64 Ko
**Haute résolution :** 342/512
**Son :** 4 voix
**Couleur :** non
**Connexion T.V. :** non (écran incorporé)
**Joystick :** non (souris)
**Mémoire de masse :** lecteur disquettes 9 cm ; prises pour 2 lecteurs supplémentaires
**Prix :** 23 600 F.

# Apple II GS

## Performant mais trop cher, l'*Apple II GS* joue sur l'image de la marque. Celle-ci sera-t-elle suffisante pour assurer le succès face aux *Atari ST* ou compatibles *PC* ?

Depuis quelque temps déjà, on savait dans les milieux bien informés que la firme Apple se préparait à mettre sur le marché un ordinateur 16 bits compatible avec la gamme logicielle des classiques *Apple II*. C'est maintenant chose faite. Ce nouvel *Apple* était présenté lors du dernier Sicob. Son nom : *Apple II GS* : G comme graphique et S comme son. Ce nom est d'ailleurs justifié comme nous le verrons plus loin.

Il se présente en trois blocs, un peu comme un *IBM PC*. Le clavier « azerty » détachable reprend le design de celui du *IIc*. Mais la frappe en est plus agréable, et sa réalisation différente laisse espérer une meilleure tenue à un usage intensif comme le traitement de texte. Par ailleurs, il est plus complet et dispose d'un bloc numérique avec les principales opérations ainsi que d'une seconde touche « return » (très pratique pour le traitement rapide des chiffres). L'unité centrale de forme carrée supporte sans problème le moniteur noir et blanc ou couleur. Sur le côté droit de l'unité centrale, on trouve un lecteur de disquettes, cette fois au format 3,5 pouces.

Qu'en est-il exactement des capacités de la machine ? Le microprocesseur utilisé est 16 bits, le 65C816, pouvant émuler totalement le 65C02. Il est aidé dans certaines tâches par des coprocesseurs : le MEGA II permet l'émulation complète *Apple II* ; le VGC est utilisé pour les nouveaux modes graphiques ; l'IWM s'occupe des entrées-sorties concernant les lecteurs de disquettes 3,5 pouces et 5 pouces 1/4. Quant au circuit Ensoniq, comme son nom le laisse présager, il est dévolu à la gestion sonore. En France, l'appareil sera livré avec 512 K de Ram, la souris (au design redessiné mais toujours à un bouton selon la politique Apple), le lecteur 3,5 pouces intégré d'une capacité de 800 K, un logiciel de création graphique, GS Paint, et un logiciel de traitement de texte, GS Write, non encore disponible au Sicob. Les capacités graphiques de la machine sont tout à fait intéressantes. On dispose, en effet, d'une résolution de 640 × 200 en quatre couleurs et d'une autre de 320 × 200 en seize couleurs pouvant être choisies sur une palette de 4 096 couleurs. Ces performances sont à peu de chose près équivalentes à celles des *Atari 520* et *1040 STF*, mais ceux-ci disposent aussi d'une plus haute résolution de 640 × 400 en noir et blanc. Aucun conflit de proximité ne vient gêner l'affichage des points de couleurs, ce qui nous change agréablement de ce qu'on a connu sur l'ancienne gamme *Apple II*.

Les couleurs sont bien saturées et la stabilité d'affichage parfaite. En ce qui concerne le son, l'*Apple II GS* se place aussi très bien. Il dispose, en effet, de seize voix totalement indépendantes ! Nous avons d'ailleurs pu juger de ses capacités sonores sur un morceau de musique moderne avec chant, numérisé et reproduit sur un haut-parleur externe (l'*Apple II GS* dispose bien d'un haut-parleur incorporé dont on peut régler le niveau sonore, mais la qualité est bien supérieure en branchant une enceinte sur la sortie arrière de l'unité centrale). Eh bien, le résultat est stupéfiant. Tous les instruments (batterie, piano, violon et autres) se détachent parfaitement les uns des autres et leur rendu est exceptionnel. Même chose pour la voix humaine, sans aucune des intonations nasillardes des autres synthétiseurs. Je vous assure qu'on se prend à regarder les branchements pour vérifier l'absence de platine hi-fi (n'oublions pas cependant qu'il n'y a pas de stéréo).

Passons maintenant aux langages intégrés, occupant les 125 K de la Rom. Ils sont deux : Quickdraw, qui s'occupe de la gestion des fenêtres, des icônes et des menus déroulants, et... le Basic Applesoft ! Non, ce n'est pas une erreur, il s'agit bien du même Basic (dont vous connaîtrez les lacunes en lisant l'article sur les *Apple IIe* et *IIc*) et non d'une version améliorée. Certes il était indispensable pour garder la compatibilité avec l'ancienne gamme mais rien n'empêchait de lui en adjoindre un autre plus performant. Ainsi, sur les 512 K de Ram dont dispose la machine, le Basic Applesoft est capable d'en reconnaître... 48 K ! De même, aucun espoir de bénéficier des impressionnantes capacités graphiques ou sonores : le Basic ne reconnaît pas les coprocesseurs qui s'en occupent. Certes c'est un langage qui sait mal mettre à profit les ressources des derniers 16 bits, contrairement au Pascal, ou mieux au langage C, mais un effort aurait pu être fait pour ceux qui débuteront avec cette machine.

L'unité centrale offre un choix de huit ports intégrés : haut-parleur ou casque, deux ports séries (dont un peut servir de port Appletalk), port joystick, lecteur de disquettes supplémentaire au format 3,5 pouces ou 5 pouces 1/4 (pour garder la compatibilité avec l'ancienne gamme logicielle), sortie RVB, connecteur vidéo monochrome et connecteur pour clavier ou souris. En plus de ces ports, l'unité centrale dispose aussi de huit slots internes qui acceptent la quasi-totalité des cartes prévues pour *II+* ou *IIe* en dehors des incompatibilités de taille ou de fréquence d'horloge. Ceci devrait grandement intéresser les possesseurs de cartes très spécialisées qui n'auront pas à en racheter une autre.

La logithèque spécifique au *GS* se résume pour l'instant au seul GS Paint, d'ailleurs de très bonne réalisation, offrant des possibilités complètes et une grande facilité d'emploi.

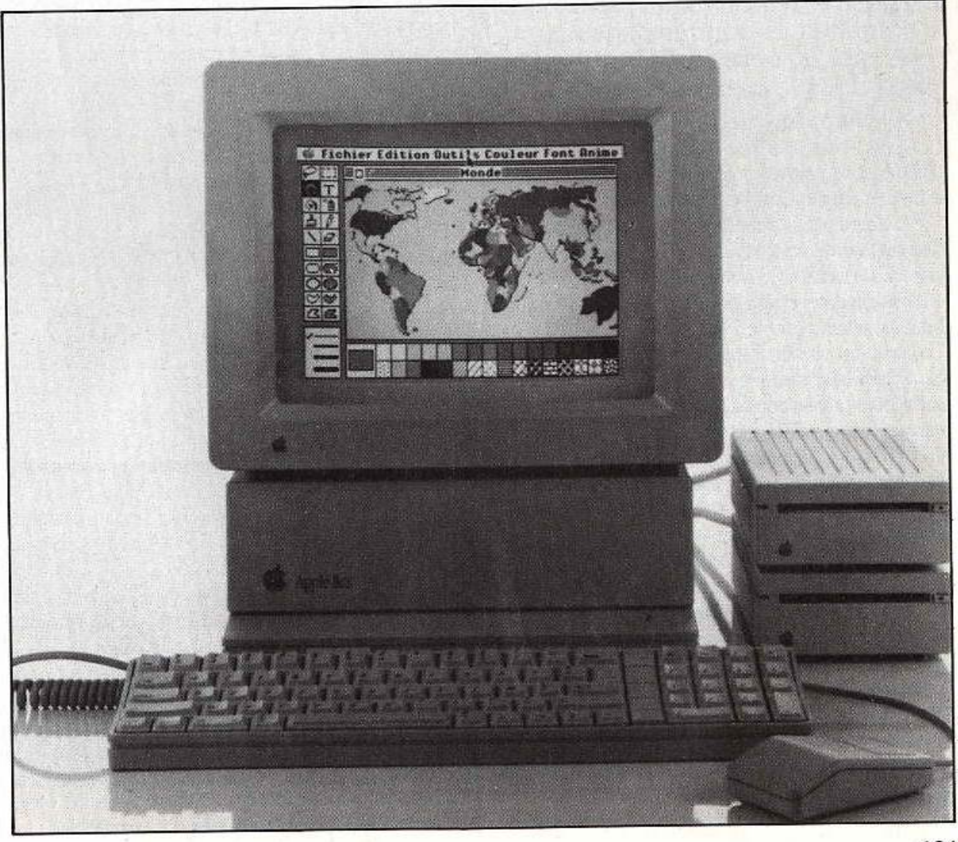
Mais la quasi-totalité des logiciels *Apple II* sont compatibles, ce qui est vraiment parfait quand on connaît l'ampleur de cette gamme. De plus, ils tournent trois fois plus vite, mais il est heureusement possible aussi de les faire revenir à la vitesse d'origine (pour les jeux par exemple).

En conclusion, l'*Apple II GS* apparaît comme une machine tout à fait performante, ayant réussi la prouesse de garder une excellente compatibilité tant sur le plan des logiciels que du hard avec l'ancienne gamme Apple II.

On lui reprochera seulement l'absence de Basic puissant et le prix bien peu compétitif face à la concurrence des *Atari 520* et *1040 STF* et des compatibles *PC*.

J. H.

**RADIOSCOPIE**
**Origine :** U.S.A.
**Connexion TV :** Péritel ou vidéo composite noir et blanc
**Microprocesseur :** 65C816
**Mémoire morte :** 128 K
**Mémoire vive :** 512K
**Mémoire utilisateur en Basic :** 48 K (voir texte)
**Extension Ram :** 8 Megas
**Affichage :** ?
**Haute résolution :** 640 × 200
**Son :** 16 voix
**Couleurs :** 4 en haute résolution ; 16 parmi 4 096 en « basse résolution »
**Joystick :** port intégré
**Entrée cartouche :** huit slots internes
**Crayon optique :** option
**Lecteur de disquettes :** oui (3,5 pouces)
**Prix :** 15 300 F avec moniteur N. et B. ; 18 900 F avec moniteur couleur
**Importateur :** Apple Seedrin.



Arnel Roubeix


Arnel Roubaux

# Compatibles PC

Les compatibles *I.B.M.* sont avant tout destinés à un usage « pro ». La guerre des prix leur permet aujourd'hui de rentrer dans nos maisons. L'*Amstrad PC* est bien placé dans la bataille des *PC*.

On ne parle plus que d'eux, on ne voit plus qu'eux... Les compatibles sont peu à peu sortis de l'ombre d'I.B.M. et ils peuvent aujourd'hui prétendre à une existence propre. Leur respectable ancêtre, sorti en 1981, n'avait pas de quoi déclencher des manifestations d'enthousiasme frénétique chez les manipulateurs de joystick. La machine n'esquissait pas le moindre sourire en leur direction et son prix traçait avec netteté une frontière infranchissable.

Trahison inavouable : l'appareil félon avait clairement choisi le camp des utilisateurs professionnels. Équipé d'un microprocesseur 8/16 bits Intel 8088 cadencé à 4,77 MHz, il se démarquait de la plupart des micros de l'époque qui se contentaient de huit bits. Sa construction modulaire laissait clairement entrevoir ses facultés d'adaptation. Grâce à son système d'exploitation MS/DOS développé par Microsoft, il était parfaitement à l'aise pour gérer des applications complexes. Le succès fulgurant du PC porté par l'image de marque de « Big Blue » a eu d'importantes conséquences sur l'organisation de l'informatique d'entreprise.

Peu à peu, cette machine a réussi à s'imposer comme standard. Extensions diverses et softs en tous genres ont fleuri de toutes parts. Dans le sillage d'I.B.M., d'autres constructeurs attirés par un marché porteur n'ont pas hésité à commercialiser des copies du PC, lui rendant ainsi un hommage involontaire. Seul le B.I.O.S. (Basic Input Output System) ne peut être copié impunément en raison des droits d'exclusivité détenus par I.B.M. De nombreux procès ont d'ailleurs été intentés aux contrevenants. Aujourd'hui, plusieurs sociétés spécialisées fournissent des B.I.O.S. « légaux » proches de celui d'I.B.M. sans en être la copie conforme. C'est ce qui explique les incompatibilités mineures qui peuvent parfois survenir lors de l'utilisation de softs pour I.B.M. sur des compatibles. Fort heureusement, les fabricants de softs ont tout intérêt à assurer à leurs produits une diffusion maximale en les rendant entièrement compatibles.

I.B.M., soucieuse de conserver son avance, a constamment cherché à étendre sa gamme vers le haut. Après la sortie, en 1983, du *PC XT* qui disposait d'un disque dur de 10 Mo en mémoire de masse, le *PC AT* (Advanced Technology) a fait son apparition. Équipé du microprocesseur 16/32 bits Intel 80286, il dispose d'un lecteur de disquettes supplémentaire de 1,2 Mo et d'un disque dur de 20 à 30 Mo selon les versions. Son architecture lui permet de supporter des systèmes d'exploitation orientés multitâches : la frontière entre micro et micro-ordinateurs devient de plus en plus ténue, au point que les seuls critères objectifs de distinction encore valides pourraient bien n'être que le poids et le volume du matériel ! Bien

été copiées par les fabricants de compatibles. Comble du paradoxe, le constructeur américain Advanced Logic Research s'apprête à devancer I.B.M. en commercialisant un compatible équipé du microprocesseur trente-deux bits Intel 80386 qui sera au cœur de la prochaine génération des PC de « Big Blue ».

Pendant que les constructeurs se livrent une guerre sans merci pour le contrôle du marché des *PC* « haut de gamme », la bataille des prix des compatibles de base fait rage. On trouve des ensembles constitués d'une unité centrale équipée de 256 Ko de mémoire vive, d'une unité de disquettes 360 Ko, d'un clavier « azerty », d'une carte entrées/sorties, d'un DOS et d'un moniteur monochrome pour moins de 6 000 F. Changement qualificatif : à ce prix, le *PC* est potentiellement devenu un ordinateur familial. Gageons qu'avec l'arrivée sur le marché de « nouveaux compatibles » tels que l'*Amstrad PC 1512* et le *Tandy 1000 EX*, la hache de guerre ne sera pas enterrée de sitôt ! L'*Amstrad* est particulièrement bien placé du point de vue du rapport performances/prix. Équipé de 512 Ko de mémoire et d'un microprocesseur Intel 8086 (un vrai seize bits tournant à 8 MHz), il bénéficie d'une rapidité de fonctionnement bien supérieure à celle d'un *I.B.M. PC* de base. Ses possibilités graphiques, sans être comparables à celles d'un *Amiga*, sont fort honorables : s'il avait à en rougir, il le ferait selon seize nuances avec une résolution de 640 × 200. De plus, il est livré avec une horloge permanente, GEM et GEM Paint de Digital Research, deux systèmes d'exploitation (DOS 3.2 et DOS Plus), un excellent Basic structuré et... une souris !

Qui relèvera le gant ? J.-P. D.

**RADIOSCOPIE**

**Origine :** diverses (Asie du Sud-Est principalement)
**Connexion T.V. :** RGBI
**Microprocesseur :** Intel 8088 (8/16 bits) ou 8086 (16 bits)
**Fréquence d'horloge :** 4,77 MHz ou 8 MHz
**Mémoire vive :** de 64 Ko à 640 Ko
**Mémoire morte :** 16 Ko
**Affichage :** 25 lignes de 80 caractères
**Haute résolution :** selon carte (Amstrad : 640 × 200 avec seize couleurs)
**Son :** une voix (réglage du volume sur l'*Amstrad*)
**Joystick :** généralement en option. Interface ou carte I/O requise
**Mémoire de masse :** disquette 5 pouces 1/4 360 Ko, disque dur adaptable
**Prix :** selon la marque et la configuration (5 500 F environ au minimum avec moniteur monochrome).

# Amstrad CPC 464/664/6128

Arrivés en juin 1984, les ordinateurs Amstrad se sont imposés en France. Micros de loisirs par excellence, les *CPC 464, 664* et *6128* sont toujours séduisants.

## CPC 464

En juin 1984, une bombe arrive sur le marché. Depuis, la « bébête » n'a cessé de monter. Mais commençons par l'aîné de la famille Amstrad : le *CPC 464*.
Une présentation élégante, toute en longueur et en couleur. Un clavier mécanique, « qwerty », une frappe très agréable. Il existe un pavé numérique, avec touche « enter » ainsi qu'un bloc curseur indépendant et bien mis en évidence. De plus, les différentes touches de fonctions comme « enter », « shift », « escape » sont colorées en rouge, vert et bleu. Un des atouts principaux du *464* est l'intégration ; en effet, l'utilisateur n'a plus qu'à brancher la prise de courant et ça marche. Il n'est plus besoin de se soucier des questions de compatibilité. Le *464* présente un lecteur-enregistreur à cassettes intégré. Le moniteur quant à lui est connecté à l'unité centrale par deux câbles fixes, hélas trop courts. L'*Amstrad 464* est organisé autour d'un microprocesseur Z 80.
Il offre une mémoire vive de 64 Ko, pour 32 Ko de mémoire morte, laissant par ailleurs à l'utilisateur, 42 Ko disponibles pour la programmation. Même en version de base, la configuration du *464* est très complète.
En ce qui concerne l'affichage, le *464* n'a pas à rougir de la concurrence : trois modes d'affichage sont, en effet, disponibles ; vingt, quarante ou quatre-vingts colonnes en mode texte, sur vingt-cinq lignes, permettant de définir jusqu'à huit fenêtres indépendantes, ce qui reste exceptionnel pour un micro-ordinateur de cette catégorie. En mode graphique, il faut noter, ici encore, une grande qualité. Vingt-sept couleurs sont disponibles, avec possibilité d'en utiliser seize, quatre, ou deux simultanément, pour une résolution graphique de 640 × 200. Côté son, on note trois voix sur sept octaves, avec programmation possible de la hauteur de note, du volume, longueur et enveloppe, ce qui reste correct, malgré la difficulté d'obtenir des timbres agréables à l'oreille. De plus, l'*Amstrad* bénéficie d'un haut-parleur incorporé et d'une prise de son stéréo.
Le Basic est assez complet, et proche du Basic Microsoft, tout en étant plus rapide et plus puissant, bien que l'éditeur demande une certaine habitude. L'absence de gestion de lutins est cependant regrettable. La La librairie de logiciels est importante et en constante progression ; d'abord fournie par Amsoft, la division logiciels d'Amstrad, puis par tous les autres éditeurs qui ont adapté leurs « grands classiques ». Résultat : Amstrad talonne maintenant Commodore, avec des jeux, bien sûr, mais également des tableurs, gestionnaires de fichiers et traitement de texte.

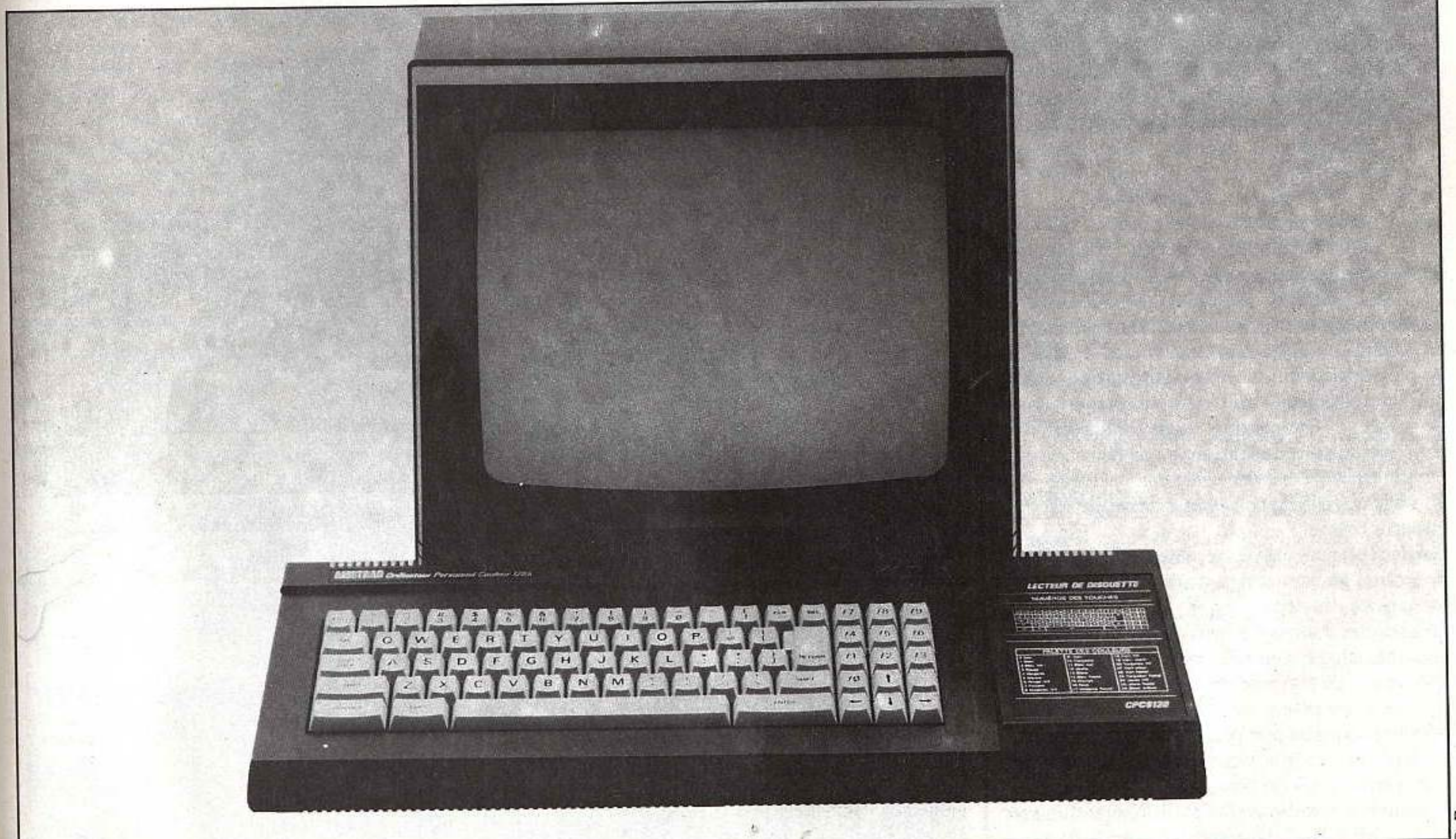
## CPC 664

Le petit frère du *464*, né six mois après lui, copie presque conforme si ce n'est la présence d'un lecteur de disquettes remplaçant le lecteur-enregistreur de cassettes. A noter cependant que le format trois pouces choisi par Amstrad est loin d'être universel. Le *664* bénéficie d'une compatibilité ascendante totale, c'est-à-dire que tous les logiciels du *464* tournent sur le *664*, mais pas l'inverse.
Le changement le plus notable réside en fait dans le Basic 1.1. Il comprend notamment de nouvelles instructions pour la gestion du lecteur de disquettes, ainsi que pour la gestion graphique.
Quelques exemples : « fill » colorie une surface, « mask » trace des lignes pointillées, « cursor » contrôle l'affichage du curseur.
En revanche, nous regrettons toujours l'absence de lutins.

## 6128

Le clavier est de type professionnel, et la frappe reste toujours agréable. Le lecteur de disquettes existe encore mais la mémoire passe de 64 Ko à 128 Ko, pour une mémoire morte de 48 Ko, laissant 41 Ko disponibles pour l'utilisateur. Avec la possibilité d'utiliser le supplément de mémoire vive pour stocker des images écran.
Le Basic s'enrichit de quelques innovations, notamment l'intégration d'une commande de remplissage à haute vitesse pour le lecteur de disquettes. D. G.

**RADIOSCOPIE**
**Origine :** Grande-Bretagne
**Microprocesseur :** Z 80
**Mémoire vive :** 64 K (464/664) - 128 K (6128)
**Mémoire morte :** 32 K (464/664) - 48 K (6128)
**Mémoire utilisateur :** 41 K
**Haute résolution :** 200 × 160 ou 640 × 200 (464-664-6128) - 320 × 200 (6128)
**Couleurs :** 16, 4 ou 2
**Son :** 3 voix sur 7 octaves
**Joystick :** 2
**Prix :** 2 690 F (CPC 464) - 3 990 F (6128) moniteur monochrome.



D. R.

# Apple IIe et IIc

## Milliers de softs, Basic archaïque, des possibilités d'extensions infinies — pour le *IIe* — et jeux en quantité. Neufs, ils sont dépassés mais d'occasion, pourquoi pas ?

Combien de temps encore « l'ancêtre » va-t-il pouvoir survivre ? Apparemment plus très longtemps puisque désormais la concurrence se fait non seulement avec les autres marques mais aussi chez Apple (voir l'article sur le nouvel *Apple II GS* dans ce même numéro). Pourtant les *Apple IIe* et c sont toujours fabriqués... et vendus ! Et malgré une révision importante à la baisse de leur prix de vente, ils sont loin de constituer une affaire.

Qu'en est-il exactement de leurs possibilités ? Le microprocesseur utilisé est un bon vieux huit bits, le 65C02, version un peu plus moderne du 6502, disposant certes d'une dizaine d'instructions supplémentaires mais qui ne peut en aucun cas soutenir la comparaison avec les seize bits qui commencent à équiper une bonne partie des nouvelles machines.

Le clavier est de bonne qualité (bien que celui du *IIc* se révèle un peu fragile à usage intensif) et l'abandon de la double gravure « qwerty-azerty » pour une gravure « azerty » seule, facilite beaucoup la tâche. Le mode « qwerty » est d'ailleurs toujours accessible par simple commutation d'un sélecteur. Le Basic incorporé apparaît désormais bien dépassé. Ainsi pas de numérotation automatique, ni de renumérotation, de « print using », de « if then... else », ni surtout de ces nouvelles instructions issues du Pascal qui permettent la programmation structurée et constituent le fer de lance des nouveaux Basic.

Les capacités graphiques sont moyennes : 192 × 280 en six couleurs (560 × 192 en double haute résolution sur *IIc* et *IIe* munis d'une carte Féline). De plus, les couleurs de chaque point ne peuvent pas être définies librement mais dépendent de la colonne où il est affiché et de la proximité d'un autre point ! Un vrai casse-tête pour les programmeurs.

Les instructions graphiques, si elles possèdent quelques particularités intéressantes comme les possibilités de rotation ou d'agrandissement des « shapes », pèchent aussi par de nombreuses lacunes : pas de cercle, de remplissage des figures fermées et encore moins de « sprites ». En ce qui concerne les sons, le problème est plus simple encore. Le Basic ne permet d'accéder qu'à un malheureux « bip ». Ainsi sera-t-on obligé de recourir à l'Assembleur et l'obtention de sons complexes requiert un épuisant travail de programmation. D'ailleurs même dans ce mode, il semble très difficile de dépasser deux voix sur quelques octaves.

Les deux versions ont des vocations différentes. Le *IIc* a perdu les fameux slots d'extensions qui ont fait la gloire des *Apple II*.

En revanche, il dispose d'emblée d'un lecteur de disquettes intégré, d'un affichage en 80 colonnes, d'un port série, d'un port modem, d'une sortie péritel, d'une interface pour manette de jeu, d'une autre pour souris et d'un port pour un second lecteur de disquettes. De plus, récemment, sa capacité Ram a été portée à 384 Ko (extensible à 1 128 K) ; la souris et le logiciel *Mouse Desk* sont désormais fournis en standard et non plus en option. L'*Apple IIe*, pour sa part, est nettement moins gâté (64 Ko de Ram, port manette de jeu, sortie vidéo composite noir et blanc) mais il garde les fameux slots qui lui permettent de s'étendre de manière impressionnante. On peut ainsi lui connecter lecteur de disquettes classique ou de capacité accrue, disque dur, modem, tablette graphique, digitalisateur d'images, imprimante série ou parallèle, synthétiseur vocal (dont l'intéressante carte dédiée aux aveugles qui lit à haute voix tout texte imprimé sur la page texte !), extension mémoire (jusqu'à 1 Méga), accélérateur (pour accroître d'un facteur 3,5 la vitesse d'exécution de tous les programmes quel qu'en soit le type) et bien d'autres, ainsi qu'un nombre impressionnant de cartes plus spécifiques qui permettent d'interfacer la machine pour un usage particulier.

La logithèque Apple est toujours la première en importance et de loin, mais elle se renouvelle moins vite qu'avant. Ces programmes sont le plus souvent de bonne, voire de très bonne, qualité. Mais on assiste sur le marché français à une anomalie difficilement acceptable : le même logiciel sera quasiment toujours vendu plus cher dans sa version *Apple* que dans une autre version, même si celle-ci est plus performante comme c'est le cas des versions *Atari 520 STF* par exemple. Tous les types de logiciels sont disponibles, tant dans le domaine professionnel (traitement de texte, tableur, base de donnée, gestion et autres) que pour le développement (tous les langages sont possibles) ou le jeu. Pour ce dernier, tous les types sont représentés, mais c'est surtout dans le domaine des jeux d'aventure et de rôle, des wargames et des jeux de simulation que ces logiciels se démarquent par rapport à ceux qui tournent sur d'autres micros.

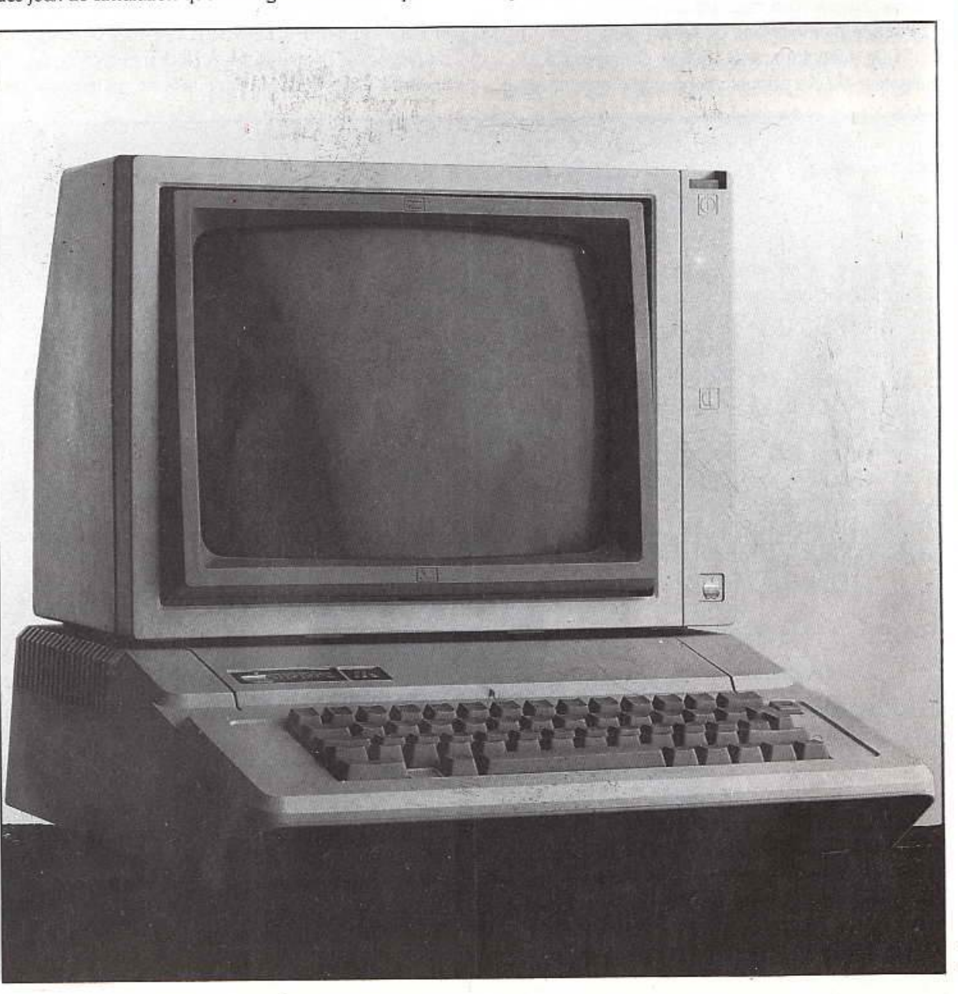
Quant à la bibliothèque traitant des *Apple II*, elle est particulièrement vaste, tant en français qu'en anglais et va de l'initiation à la programmation aux secrets les mieux gardés du DOS ou de l'Assembleur.

En conclusion, face à la concurrence très dure des *Amstrad*, *Atari 520 STF* et compatibles *PC*, il semble aujourd'hui que la fabuleuse logithèque de ces machines et les possibilités d'extension du *IIe* ne pourront plus suffire, d'autant que le nouvel *Apple II GS* possède l'un et l'autre et qu'il pourrait bien baisser lui aussi de prix.

J. H.

### RADIOSCOPIE

**Origine :** U.S.A.
**Connection TV :** vidéo-composite (N et B), Péritel (par carte sur le IIe).
**Microprocesseur :** 65C02
**Mémoire morte :** 16 Ko
**Mémoire vive :** 64 Ko (IIe) ; 384 Ko (IIc)
**Mémoire utilisateur en Basic :** 48 K (22 Ko avec le DOS en mémoire et utilisation des deux pages graphiques haute résolution)
**Extension Ram :** 1 Méga par slot sur IIe, 1128K sur le IIc
**Affichage :** 24 lignes de 40 colonnes (80 sur le IIc)
**Haute résolution :** 280 × 192 ; 560 × 192 en double haute résolution
**Son :** 1 voix
**Couleurs :** 6 en haute résolution ; 16 en basse résolution
**Joystick :** interface analogique incluse et joystick en option
**Entrée cartouche :** non (7 slots pour cartes sur le IIe)
**Crayon optique :** option
**Lecteur de disquettes :** inclus dans IIc ; option pour IIe
**Prix :** 6 000 F (IIe) ; 6 500 F (IIc)
**Importateur :** Apple Seedrin



D.R.

# Commodore 64 et 128

Softs nombreux et de qualité, remarquables capacités sonores et graphiques, les *C 64* et *128* peuvent aujourd'hui encore justifier votre choix. Même s'ils attendent une relève incertaine.

Trapu, un peu vieux jeu, le *Commodore 64* est cependant bien difficile à détrôner !
Sa ludothèque impressionnante et ses prix sans cesse réactualisés assurent encore le maintien de son règne. Le *C 128* est, quant à lui, opposé à plus forte partie et, s'il profite au maximum du pouvoir de son aîné, ses qualités propres n'ont rien d'exceptionnel...
Commercialisé en France depuis 1983, le *C 64* a frappé le marché de la micro-ludique par ses très bonnes qualités graphiques et sonores. Sa haute résolution (320 × 200), la possibilité de créer cent soixante-quatre lutins et ses trois voix sonores lui ont permis de s'imposer et d'inonder le marché du soft de bonne qualité. Mais devant la faiblesse d'un langage Basic trop particulier et trop lent, face à la percée de certains confrères, il fut impossible de ne pas proposer une nouvelle unité. Le *C 128* assure donc l'avenir, si avenir il y a !
Il était temps... Commodore a revu et corrigé l'esthétique de ses unités ! Le *C 128* est une réussite. Dans les tons crème, le clavier « qwerty » dispose d'un bloc numérique séparé (quatorze touches) et de nombreuses touches curseurs et fonctions supplémentaires, parmi lesquelles « help », « no scoll », « line feed » ou encore « 40/80 display ».
Le *Commodore 128* peut travailler sous trois modes distincts : 64 Ko pour retrouver un *C 64* d'origine, 128 Ko qui amènent notamment un Basic très performant (Basic 07) et, enfin, le mode CP/M+ qui assure la compatibilité d'une centaine de logiciels professionnels.
Dans ces deux derniers cas, la mémoire du *C 128* pourra bénéficier d'une extension 512 Ko, pour l'emploi, par exemple, de la base de données Base II. Si le Basic de l'unité *C 64* reste bien peu compétitif, la version *128*, grâce au Basic 07 précité, offre plus de cent quarante commandes. La création graphique bénéficie désormais des instructions « paint », « draw » ou « circle » qui faisaient défaut au *C 64*. Le lecteur de disquettes est de même géré par dix-neuf fonctions supplémentaires telles « copy », « boot » ou « rename ».
L'achat d'une unité *128* mettra votre téléviseur au chômage... L'affichage quatre-vingts colonnes, très utile, nécessite ici l'emploi d'un moniteur RGBI pour une résolution de 640 × 200 en mode *128*.
Côté extensions, le *C 128* possède deux ports joystick latéraux ainsi que les entrées (sorties) cartouche, cassette et vidéo composite sur la face arrière de l'appareil. Le lecteur 1541 est ici remplacé par un nouveau modèle, nommé 1571. Ce lecteur de disquettes, sans nouveauté pour le mode « 64 Ko », tourne de cinq à dix fois plus rapidement que son prédécessseur sous 128 Ko ou CP/M+.
Les nombreux périphériques disponibles pour *C 64* sont, bien entendu, compatibles *128*. C'est, en effet, ce qui fait la force de ce micro puisque l'on y trouve actuellement tout ce que l'on cherche... Les capacités musicales de la machine emploient quelques claviers, des synthétiseurs vocaux performants et, bien sûr, de très nombreux softs de qualité. La création graphique bénéficie quant à elle de tablettes tactiles, stylo optique ou souris.
Comme s'il voulait conjurer le sort, Commodore-France vient cependant de sortir un « nouveau » *C 64*... De nouveau, il n'en a, bien sûr, que l'aspect et reprend, avec allure, les tons satinés et le « look » professionnel de son grand frère. Idem pour le lecteur de disquettes 1541 qui n'a eu droit qu'à un coup de peinture...
Il ne s'agit pas, en effet, d'oublier le *C 64*.
Les quelque sept mille titres parus sont autant d'atouts pour le *C 128* qui n'utilise, dans le domaine ludique, jamais (ou presque) sa taille mémoire ! Preuve en est du dernier « super-soft » pour *C 64*, *Géos*, qui utilise les menus déroulants et les icônes avec toujours 64 Ko de mémoire.
Le *C 128* reste donc sous la tutelle du *64*, avec, en outre, un prix de revient bien peu compétitif...
Il y a mieux pour assurer l'avenir ! O. H.







D. R.

**RADIOSCOPIE**
**Origine :** Etats-Unis
**Connexion T.V. :** Péritel
**Microprocesseur :** 6510 (mode 64), 8502 (mode 128), Z 80 (mode CP/M)
**Mémoire vive :** 64 K (mode 64), 128 K (mode 128 et CP/M)
**Mémoire morte :** 16 K (mode 64), 72 K (mode 128)
**Mémoire utilisateur en Basic :** 39 K (mode 64), 59 K (mode 128 et CP/M)
**Extension Ram :** 512 K (mode 128 et CP/M)
**Affichage :** 40 colonnes de 25 lignes et 80 colonnes de 25 lignes (mode 128 et CP/M)
**Haute résolution :** 320 × 200 pixels (mode 64 et CP/M), 640 × 200 (mode 128)
**Son :** 3 voix sur 9 octaves
**Couleurs :** 16
**Joysticks :** 2
**Entrée cartouche :** oui
**Crayon optique :** oui
**Disquettes :** oui
**Prix :** 3 500 F (le C 128) ; 2 990 F (lecteur de disquettes) ; 2 590 F (moniteur)

**RADIOSCOPIE**
**Origine :** Etats-Unis
**Connexion T.V. :** UHF-Péritel
**Microprocesseur :** 6502
**Mémoire vive :** 64 K
**Mémoire morte :** 20 K
**Mémoire utilisateur en Basic :** 39 K
**Extension Ram :** non
**Affichage :** 40 colonnes de 25 lignes
**Haute résolution :** 320 × 200 points
**Son :** 3 voix sur 9 octaves
**Couleurs :** 16
**Joysticks :** 2
**Entrée cartouche :** oui
**Crayon optique :** oui
**Disquettes :** oui
**Prix :** 2 400 F (ordinateur Pal) ; 2 700 F (ordinateur Péritel) ; 2 600 F (lecteur de disquettes) ; 410 F (magnétophone)
**Importateur :** Commodore.




Arnel Roubeix

# MSX1

## Sans être parfaits, les micros *M.S.X.*, soutenus par les plus grands constructeurs nippons, offrent d'indéniables qualités. Leur prix est, de plus, très attractif...

Les *M.S.X.-I* n'ont pas eu en France le succès réalisé à leur sortie au Japon. Pourtant, malgré les critiques sérieuses de différents constructeurs, leurs avantages sont nombreux.
Outre le fait qu'ils réalisent en permanence une émulation entre les différents constructeurs, le nombre des logiciels disponibles sur cette gamme est à lui seul un atout maître. Cependant, de nombreux constructeurs ont argué — non sans raison — du fait qu'essayer de fixer si rapidement un standard (la micro-informatique est en plein développement), c'était risquer de figer cette évolution.
Les *M.S.X.* présentent des caractéristiques communes : organisés pour la plupart autour d'un microprocesseur Z 80, ils offrent une capacité mémoire d'au moins 32 Ko, pour une mémoire morte de 16 Ko. Les claviers, de type professionnel, assurent généralement une frappe précise et rapide. Ils peuvent être indifféremment « azerty » ou « qwerty » et présentent des touches de direction plus ou moins heureusement disposées. Canon, par exemple, se distingue par la remarquable efficacité de ces touches, mais leurs dimensions sont telles qu'il ne reste plus de place pour un éventuel pavé numérique.
Le langage M.S.X.-Basic est de Microsoft, ce qui est un gage de qualité. Il possède plusieurs instructions graphiques (circle, draw), la possibilité de créer soixante-quatre lutins (pour une gestion à l'écran de trente-deux) et des instructions musicales telles que « play » ou « sound ». Les extensions sont très variées. mais les différents éléments ne sont pas forcément interchangeables entre toutes les machines, comme, par exemple, les câbles Péritel.
De même, certaines routines en langage machine sont différentes, et l'on risque de voir un programme ne pas tourner sur n'importe quel *M.S.X.* si de telles routines sont utilisées. Enfin, un défaut commun : il n'y a pratiquement jamais d'intégration de périphériques à cause du manque de place.
Généralement, deux modes textes sont proposés en trente-deux ou trente-neuf colonnes. De même, il existe deux modes graphiques : haute résolution, avec 256 × 192 points ou basse résolution avec 64 × 48 points.

### CANON V-20 64 K

Esthétiquement le plus réussi de la gamme. Le clavier est de type « azerty » et les chiffres sont directement accessibles, en modes majuscule ou minuscule. Un effort à été fait en ce qui concerne les touches curseur, qui sont surdimensionnées et d'un emploi agréable. Sur le devant, on trouve une prise joystick (place rarement utilisée par les constructeurs mais qui reste néanmoins la plus logique).Le *V-20* dispose également d'une prise magnétophone et télévision, ainsi que d'une sortie audio. De plus, il peut, grâce à une interface, se connecter au *Canon X-07* et échanger des informations avec lui.
Signalons enfin un manuel en français, présentation complète du M.S.X.-Basic.

### YAMAHA YIS 503F

Un clavier « qwerty » pour le *Yamaha*, toujours les prises joystick, cette fois situées sur le côté droit de l'appareil, un port pour extensions placé à l'arrière, rien ne le distingue des autres *M.S.X.*, si ce n'est une extension originale : un synthétiseur sur lequel se branche un clavier piano. Avec cette extension, et branché sur une chaîne haute fidélité, le *Yamaha* produit des sons que vous entendrez rarement. On découvre que sont programmés quarante-six instruments. De plus, vous avez aussi la possibilité de programmer les vôtres, par intervention sur les différents paramètres des sons.
La création peut s'effectuer sur huit voix.
Un seul regret : la faible capacité mémoire (32 Ko) de la version de base.

### SONY HIT BIT

Un succès esthétique pour le *Sony*, tout habillé de noir et de gris, carré, racé. Un clavier agréable, avec des touches curseur bien évidentes, placées à l'extérieur du clavier, largement dimensionnées et d'utilisation aisée. Une initiative qui mérite d'être connue : la touche « reset » est en rouge et est entourée d'un cache dur, empêchant ainsi son appui involontaire. Sur le côté sont situés les ports joysticks et, à l'arrière de l'appareil, se trouvent les prises Péritel, magnétophone, imprimante ainsi qu'un port cartouche. Un autre port cartouche se trouve sur le dessus, malheureusement sans interrupteur automatique.
Cependant la principale originalité du *Hit Bit* est le logiciel intégré : c'est un gestionnaire de fichiers qui propose un carnet d'adresses, un planning et un bloc mémo. La gamme des périphériques est également complète et tout aussi originale : citons pour exemple une table traçante quatre couleurs et deux manettes de jeux dont une utilisant les infrarouges. Le *Sony Hit Bit*, par sa francisation totale, l'originalité des périphériques proposés et surtout par son logiciel intégré, se place au tout premier rang des ordinateurs de sa génération. D. G.

**RADIOSCOPIE**
**Origine :** Japon, Corée, États-Unis
**Microprocesseur :** Z80 ou autres
**Mémoire vive :** 32 ou 64 Ko (plus 16 Ko vidéo)
**Mémoire morte :** 32 Ko (plus 16 pour Sony)
**Affichage :** 24 lignes de 32 ou 39 colonnes
**Haute résolution :** 256 × 192
**Basse résolution :** 64 × 48
**Son :** 3 voix sur 8 octaves
**Couleurs :** 16
**Prix :** de 1 000 F à 2 500 F.

# MSX 2

## Les *M.S.X. II* sont de bons micros, impossible de le nier. Leur processeur 8 bits donne le maximum et le résultat est étonnant. Est-ce suffisant pour lutter contre les 16/32 bits ?

Le standard M.S.X. évolue, avec l'apparition sur le marché des *M.S.X.-II*. Une différence notable, ces derniers intègrent désormais une majorité d'accessoires au sein de l'unité centrale. Résultat : des performances étendues pour un encombrement moindre. Mais la véritable révolution se situe au niveau des domaines graphique et sonore, alors que maintenant la mémoire atteint couramment les 64 Ko. L'esthétique s'améliore également. Le *Philips VG 8240*, qui ne sera malheureusement par disponible en France avant longtemps, présente des lignes sobres et des angles arrondis. Son clavier peut prendre trois positions d'inclinaison. Il possède deux prises Péritel ; une en entrée, l'autre en sortie, pour les branchements télévision et magnétoscope. Il est également possible d'avoir la superposition vidéo pour un prix de 7 500 F, au lieu des 6 000 en version de base.

Le *Sony HB 500* présente, quant à lui, des lignes pures et une unité centrale pas trop imposante. Son clavier est indépendant et assez complet, avec une qualité de frappe correcte. On trouve cinq touches de fonctions doubles, un bloc numérique, ainsi que des touches curseur surdimensionnées. Deux critiques : il n'y a pas de touche « enter » pour le pavé numérique, et la position des touches curseur au-dessus du bloc numérique ne semble pas idéale.

En revanche, il existe un témoin de positionnement des touches majuscules.

Sur le devant de l'unité centrale se trouvent deux ports cartouches, ainsi que la touche « reset » (ce qui évite les appuis involontaires). Le connecteur de clavier ainsi que deux prises pour manettes de jeu sont placés à droite. Un lecteur de disquettes 3,5 pouces vient compléter cet ensemble. Au dos de l'unité centrale, on peut brancher un deuxième lecteur de disquettes. Un troisième port cartouche est également présent, ainsi que la prise Péritel et une sortie pour imprimante type Centronics.

Mais la principale nouveauté de la deuxième génération M.S.X. est sans nul doute la gestion vidéo. En effet, 128 Ko (oui, vous avez bien lu) lui sont affectés. On obtient des résultats à peine croyables pour un microprocesseur huit bits : une définition de 256 × 212, avec affichage de 256 couleurs simultanément, la palette comprenant 512 nuances. Mais la gestion vidéo ne s'arrête pas là. On retrouve, bien sûr, les quatres écrans traditionnels du M.S.X.-I : deux modes textes et deux modes graphiques. Vingt-quatre lignes sur trente-deux et quarante colonnes pour les modes textes (en fait, ces chiffres restent théoriques puisqu'on ne peut afficher que trente-sept colonnes), une haute et une basse définition pour les modes graphiques, affichant respectivement 265 × 192 et 64 × 48 points. Cependant, le M.S.X.-II propose cinq nouveaux modes graphiques. Le premier avec une définition de 256 × 192 et la possibilité d'afficher ensemble seize couleurs. Le second offre en plus la possibilité de conserver en mémoire quatre pages écran pour une définition de 256 × 212.

Nous trouvons un troisième mode affichant 512 × 212 avec quatre couleurs possibles, puis un quatrième, la très haute définition de 512 × 212 pouvant afficher seize couleurs simultanément. Enfin, le dernier mode graphique permet d'obtenir à l'écran une palette de 256 couleurs sur les 512 possibles, avec une définition de 256 × 212. Inutile de dire que la qualité graphique est excellente. De plus, on peut créer jusqu'à soixante-quatre lutins avec la possibilité d'en gérer trente-deux à l'écran.

Le microprocesseur est un Z 80, huit bits. Côté mémoire, les performances paraissent assez faibles, du moins comparées à d'autres micro-ordinateurs. En effet, le *Sony* présente 64 Ko de mémoire vive, ce qui laisse seulement 29 Ko à l'utilisateur. En revanche, les qualités sonores de la machine sont bonnes : trois voix sur huit octaves. On note la possibilité, au moyen d'une instruction « play », de définir des notes par une lettre (A, B, C, etc.) dont on peut préciser l'octave et la durée. Les perfectionnistes préféreront sans doute l'instruction « sound » à partir de leur fréquence. En vrac, quelques « must » de *Sony* : le « bip » qui ponctue l'utilisation de la touche « return » peut être définissable et prendre quatre formes et cinq intensités différentes, de la note simple à un ensemble de quatre. On peut également choisir le message « O.K. » et aussi définir l'utilisation d'un mot de passe pour obtenir la main. Toutes ces fonctions sont permanentes et se conservent, même lorsque l'ordinateur n'est plus sous tension, grâce à une pile au lithium, qui alimente également l'horloge interne.

Le logiciel intégré de gestion de fichier du *Sony M.S.X.-I* a disparu.

Une bien belle machine que ce *M.S.X.-II* ; on attend impatiemment les *M.S.X.-III*. D. G.

**RADIOSCOPIE**

**Origine :** Japon, Europe
**Microprocesseur :** Z80
**Mémoire vive :** 64 Ko au moins + 128 Ko pour gestion vidéo
**Mémoire utilisateur :** 29 Ko (Sony)
**Haute résolution :** 512 × 212
**Palette :** 512 couleurs
**Son :** 3 voix, 8 octaves
**Mémoire de masse :** lecteur disquettes 3,5 pouces ; cartouches
**Prix :** de 5 000 à 8 000 F (suivant options).




Armel Roubeix




Arnel Roubeix

# Spectrum +2

## Le *Spectrum* + *II* offre un bon rapport qualité/prix et vient très bien compléter la gamme des micro-ordinateurs Amstrad. C'est le micro d'initiation par excellence.

Lord Sinclair, le génial pionnier de la micro-informatique familiale avec ses *ZX 80* et *81*, nous avait habitués à des rebondissements incessants dans la tenue de sa société. Mais le plus important a sans doute été le rachat final de la société Sinclair par son concurrent Amstrad avec le stock des machines, les brevets et les développements des nouvelles machines au moment où l'on commençait à penser que la société allait enfin régler ses problèmes de trésorerie. Du coup, l'optique de la gamme a évolué : abandon des *Spectrum* + et des *QL* (dont les stocks continuent cependant d'être vendus dans quelques boutiques) et surtout mise sur le marché d'un nouvel ordinateur directement issu du *Spectrum 128K*, mais dont la carte a été redessinée pour une plus grande fiabilité et la conception légèrement modifiée pour mieux correspondre à l'éthique Amstrad. Ce nouvel appareil, le *Spectrum* + *2*, a d'ailleurs été testé récemment dans notre numéro 36. Il se présente comme un boîtier de forme allongé, du fait de la présence à droite d'un lecteur de cassettes intégré, le tout rappelant globalement l'*Amstrad 464*. Le branchement sur le moniteur ou le téléviseur, via la classique prise Péritel, s'effectue maintenant directement, sans qu'il soit besoin de raccorder une quelconque interface.

Voilà qui est mieux. L'image obtenue est stable et les couleurs saturées. Cette machine est enfin dotée d'un vrai clavier mécanique qui avait fait, jusqu'à présent, défaut à tous les représentants de la gamme Sinclair. Ce clavier « qwerty » est agréable d'emploi et la frappe rapide, d'autant que certains caractères ne nécessitent pas l'usage de la touche « shift » comme c'est le cas classiquement (virgule, point virgule, point, guillemets). On trouve aussi quatre touches spécifiques de déplacement curseur. Cependant, pas de clavier numérique. Dommage.

A l'allumage, le *Spectrum* + *2* vous offre un choix de quatre possibilités : chargement d'un logiciel pour version 128K, Basic 128K, Basic 48K et mode calculette. Les deux Basic sont extrêment proches l'un de l'autre. En version 48K, l'entrée des mots clés s'effectue selon le système d'entrée à touches préprogrammées cher à Sinclair. La fonction des touches n'est plus rappelée sur les cabochons mais seulement dans le manuel. Notons cependant que, comme le signale ce manuel, il n'est guère logique de programmer dans ce mode alors que l'on dispose d'un autre plus puissant, le premier n'ayant été conservé que pour assurer la compatibilité avec les logiciels *Spectrum*. En mode 128K, l'entrée des mots clés se fait classiquement lettre à lettre. Le contrôle de syntaxe est immédiat. Le Basic est toujours le Basic Sinclair, dont on connaît les lacunes (absence de « if then... else » de « print using », d'instructions de structurations de type Pascal) et les avantages (opérations sur les variables chaînes complètes et pratiques, fonctions mathématiques complètes).

Les capacités graphiques sont les mêmes que celles du *Spectrum* ancienne mouture, soit 176 × 256 en seize couleurs (192 × 256 en modifiant une variable système) et toujours avec conflit de proximité. Le Basic les gère facilement mais il y manque sprites et remplissage de figure fermée. Côté son, en revanche, les choses se sont améliorées. On dispose désormais de trois voix sur huit octaves et d'une nouvelle instruction « flay ». De plus, le son sort désormais directement sur le haut-parleur du moniteur ou téléviseur. La mémoire supplémentaire n'est pas directement disponible sous Basic, mais on dispose d'instructions nouvelles qui permettent de la gérer comme un disque virtuel. Cette gestion est suffisamment rapide pour être utilisée pour des animations par pages graphiques.

Le mode « edit » appelle un nouveau menu : rénumérotation, changement de mode écran (entrée des lignes de programme en bas ou en haut) et recopie d'écran sur imprimante.

Le *Spectrum* + *2* dispose d'emblée de certains ports : deux pour joysticks au format Sinclair 2 (interface ZX2), sortie son pour raccordement à une chaîne hi-fi, fiche Din pour la Péritel et deux connecteurs au format Q.L. (non standard malheureusement), l'un pour branchement d'un pavé numérique et l'autre en RS232/Midi (mais seulement sortie de données dans ce dernier cas). Enfin l'extension de bus, totalement compatible avec l'ancienne, permet le branchement de toutes les extensions du *Spectrum* classique : modem, module de reconnaissance vocale, micro-drives, lecteur de disquettes, imprimante dédiée ou non, entrée/sortie normale ou analogique. La bibliothèque logicielle déjà existante est totalement compatible avec cette nouvelle machine, que ce soit pour les programmes en Basic ou pour ceux en Assembleur. Elle est très étendue, tant pour les langages que pour les utilitaires ou les jeux, qui sont le plus souvent de bonne qualité et exploitent bien les capacités de la machine.

En revanche, les jeux spécifiques à la version 128K sont encore très rares.

En conclusion, bien que cette machine n'ait rien de révolutionnaire et que son Basic soit maintenant dépassé, l'excellente compatibilité tant logicielle que hard avec le *Spectrum* classique, la qualité de fabrication améliorée, l'augmentation de mémoire vive, la présence d'un vrai clavier et des interfaces intégrées, tout cela devrait intéresser les sinclairistes qui pourront bénéficier des améliorations sans perdre l'acquis logiciel ou des extensions.

J. H.

### RADIOSCOPIE

**Origine :** Grande-Bretagne
**Connexion T.V. :** Péritel
**Microprocesseur :** Z80A
**Mémoire vive :** 128K
**Mémoire morte :** 32K
**Mémoire utilisateur sous Basic :** 42K
**Extensijon Ram :** non
**Affichage :** 22 lignes de 32 caractères
**Haute résolution :** 192 × 256
**Son :** 3 voix sur 8 octaves
**Couleurs :** 16
**Joystick :** type Sinclair 2
**Entrée cartouche :** extension bus
**Crayon optique :** non
**Souris :** non
**Disquettes :** micro-drives ou lecteur de disquettes 3,5 pouces en option
**Prix :** 1 990 F
**Importateur :** Amstrad France




## ST KARATE

Le premier d'une série de 6 jeux de Paradox, la société qui monte. Scénario connu, avec le graphisme et la rapidité du ST. 275F




## DEEP SPACE

Combine le plaisir d'un jeu de guerre de l'espace et la richesse d'un jeu d'aventure. Avec un petit coté STAR RAIDERS qui manquait peut être à SUNDOG. 350F



## STARGLIDER

Simulation de guerre aérienne par les créateurs de THE PAWN. Animation extrémement rapide. Cibles en trois dimensions. 345F




## TRIFIDE

-33 sortes d'envahisseurs, 99 vagues successives. SuperChallenge avec les 33 aliens en même temps Double et Triple tir. Excellent rapport qualité/prix 195F



## CHESS 3D

Le fameux jeu d'échecs en 3 dimensions de Psion. Un jeu très puissant, dopé par le 68000. A un prix Atari ! 295F




## WINTER GAMES

Les jeux olympiques d'hiver. Un graphisme étonnant. Six compétitions différentes dans des cadres grandioses. Un des best-sellers d'EPYX. 345F

# LES MEILLEURS JEUX DU ST

16-32 DIFFUSION

**exclusivement REVENDEURS**

3/5, RUE DE SOLFERINO 92100 BOULOGNE TELEPHONE (1) 46 21 38 13

# Telestrat

## Le *Telestrat* est l'ordinateur rêvé de tous ceux qui sont passionnés de télématique. Son Basic est hyper-puissant. Un micro spécialisé, qui pourrait en étonner plus d'un.

Deux, trois ans ? Peu importe le temps de mise au point du *Telestrat*, l'essentiel est qu'il soit enfin parmi nous. Suite au rachat d'Oric par Euréka Informatique, le projet (Stratos) fut revu et corrigé : le nouvel *Oric* aurait une orientation télématique. En ce sens, le *Telestrat* est un précurseur. Plus que Thomson avec le *TO 9+*, plus que le « Pack Télématique » d'Exelvision, il est optimisé pour la création de serveurs et la gestion des communications de toutes sortes. C'est pourquoi cet ordinateur peut être, à juste titre, considéré comme un professionnel. Cette impression se trouve renforcée par la garantie d'échange des logiciels d'un an en cas d'apparition de nouvelle version. Cependant, son prix et sa totale compatibilité avec l'*Atmos* en font, aussi, un ordinateur de « hobbyste ». D'ailleurs, ses principales caractéristiques techniques sont directement issues de ce dernier.

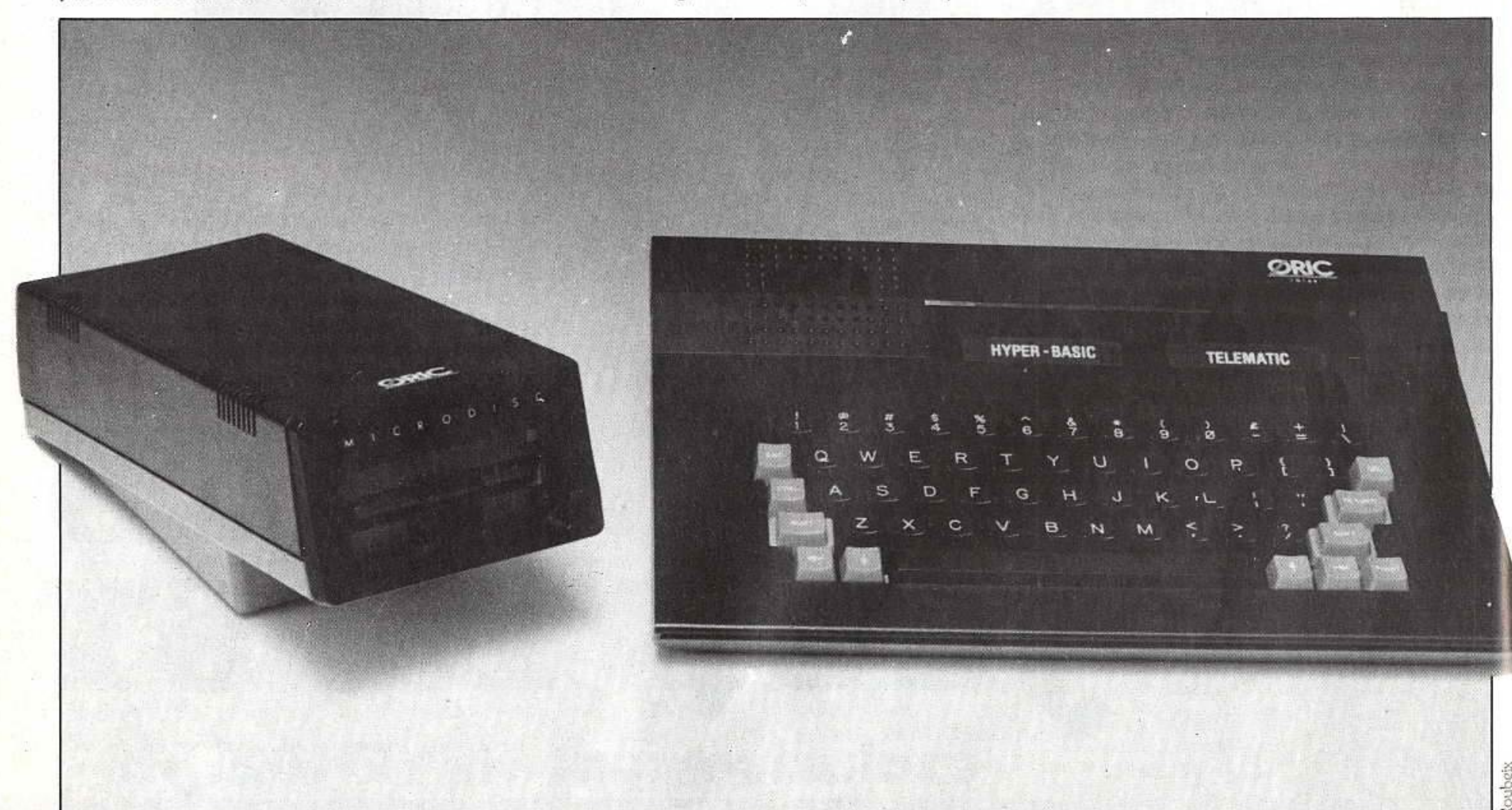
Structuré autour d'un 6502 cadencé à 1 Mégahertz, il propose des performances graphiques identiques à celles de son illustre prédécesseur (affichage de 40 colonnes avec 28 lignes, graphisme maximal de 240 par 200 points en huit couleurs). Les capacités sonores ne changent pas : trois voix sur sept octaves plus un canal de bruit. Ici s'arrête la comparaison. Le clavier et le lecteur de disquettes ne changent pas. En revanche, nous trouvons 64 Ko de Ram et 48 Ko de Rom (respectivement 48 et 16 pour l'*Atmos*). De nombreuses possibilités d'extensions sont prévues et des connecteurs, situés derrière la machine, permettent le raccordement au Minitel, à la prise téléphonique, à une prise Péritel ainsi qu'à une extension Midi. D'autres, aussi, pour lecteur de disquettes, imprimante et sortie RS 232C. Pour compléter le tout : deux prises joystick et un bouton de « reset » non destructif (c'est-à-dire que son utilisation ne vide pas la mémoire de son contenu). Le *Telestrat* est donc, en dépit de son architecture huit bits, une machine moderne et très ouverte.

Cependant, le réel progrès se trouve à l'intérieur des 48 Ko de Rom. Ceux-ci contiennent un Basic nommé « Hyper Basic » et *Telematic*, un logiciel d'application.

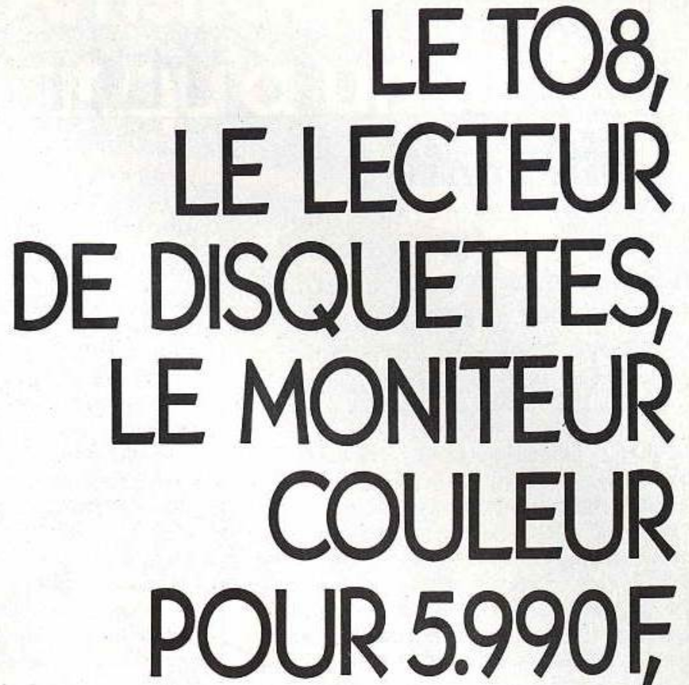
Le Basic est impressionnant, structuré et orienté télécommunication : il possède une puissance rarement atteinte. De plus, il est intégralement compilé. En règle générale, un mot « Basic » est inscrit en mémoire sous forme de « tokens ». Ceux-ci indiquent à l'ordinateur l'endroit de la mémoire morte où cette construction est présente. Ainsi, en fonction des « tokens », il est possible d'exécuter un programme Basic. Le défaut de ce système est qu'il implique une recherche des adresses, ralentissant d'autant l'ordinateur. Les Basic compilés sont basés sur un autre principe : les instructions Basic sont traduites en langage machine. Le processeur n'est plus ralenti, l'exécution est donc beaucoup plus rapide. Dans le cas du *Telestrat*, le gain de temps se situe entre deux et cent (en fonction des instructions). L'avantage est donc évident ! De plus, l'Hyper Basic est original, mais dans le bon sens du terme. Ainsi, les instructions classiques de chargement (« load », « save », etc.) connaissent des variantes telles que « Mload » et « Msave » (M signifiant Minitel). Selon un principe identique, nous trouvons « Ssave » et « Sload », le S correspondant à l'interface RS 232C entièrement paramétrable.

L'intégralité du système d'entrées/sorties est reprogrammable ; cela permet d'utiliser le *Telestrat* comme filtre de données (ce qui, dans certains cas s'avère réellement utile). Décrire ce Basic de fond en comble est impossible ici, un numéro de *Tilt* n'y suffirait pas. Mais, une chose est certaine : il est de grande qualité. Même remarque pour *Telematic* qui permet la création d'un serveur en très peu de temps. Il contient un éditeur de pages videotex, un module de création d'arborescences (qui assure la gestion des différentes pages créées), des routines de test et une partie exécution. D'une souplesse et d'une mise en œuvre très simple, c'est l'outil idéal pour la création d'un micro-serveur. Il est toutefois dommage que les capacités du *Telestrat* en temps qu'outil télématique exigent la présence d'un Minitel (ne possédant pas de modem intégré il utilise celui du terminal PTT). Cependant, son faible prix, le service proposé par Oric et sa facilité d'utilisation en séduiront plus d'un... M. B.

**RADIOSCOPIE**
**Origine :** France
**Connexion TV :** Péritel
**Microprocesseur :** 6502
**Mémoire vive :** 64 Ko extensibles
**Mémoire morte :** 48 Ko extensibles
**Affichage :** 28 lignes de 40 caractères
**Haute résolution :** 240 par 200 points
**Palette :** 8
**Son :** 3 voix sur 7 octaves plus un canal de bruit
**Joysticks :** 2 ports, compatibles Atari
**Entrée cartouche :** 2
**Crayon optique :** non
**Disquette :** Drive 3 pouces de 400 Ko formaté en version de base
**Prix :** 3990 F TTC




Armel Roubeix



# LE TO8, LE LECTEUR DE DISQUETTES, LE MONITEUR COULEUR POUR 5.990 F,



# C'EST UN INVESTISSEMENT INTELLIGENT POUR L'ÉCOLE ET LA MAISON.






POLARIS

Vous rêvez d'un outil efficace pour vos études ou votre travail. **THOMSON TO8.**
La programmation vous passionne. Les jeux vous font craquer. **THOMSON TO8.**
Avec l'ensemble **THOMSON TO8**, vous disposez d'un système complet et performant, facile à utiliser. Un système évolutif qui peut encore monter en puissance, si le cœur vous en dit.

Pour **5.990 F** offrez-vous

- Le **TO8**, un micro de **256 Ko** de mémoire vive extensible à 512 Ko, avec son basic 512 Microsoft R hautes performances, ses 8 modes d'affichage 40-80 colonnes et sa palette de 4.096 couleurs.
- Le lecteur de disquettes 3,5" double face / double intensité d'une capacité de 640 Ko formatés.
- Le moniteur couleur 36 cm haute définition, de 2.000 caractères.

Dès maintenant, le **TO8** dispose de toute une gamme d'extensions et de périphériques, sans oublier la plus importante bibliothèque de logiciels en français.
**Logique, c'est un THOMSON.**




## DONNEZ-VOUS UNE CHANCE SUPPLÉMENTAIRE DE RÉUSSIR.

# MO5-MO6

## Le *MO 6*, version nettement améliorée du *MO 5*, dispose de nombreux atouts. Il serait mieux placé si son prix, seul véritable handicap face à ses concurrents, était réactualisé.

### MO 5

Le MO 5 se présente comme un ordinateur idéal pour débuter en informatique : sa panoplie de logiciels éducatifs, principalement tournée vers l'initiation, en témoigne. D'ailleurs, n'a-t-il pas été choisi par le ministère de l'Éducation nationale pour l'enseignement à l'école de la micro-informatique ?

Il se présente sous la forme d'un petit boîtier noir d'aspect sympathique, surmonté d'un clavier gomme, mais tout de même « azerty » et accentué. Malgré quelques imperfections, il possède cependant 48 Ko de mémoire vive, hélas non extensible, dont 32 Ko laissés à l'utilisateur Basic, pour 16 Ko de mémoire morte.

Personne ni rien n'étant parfait, le *MO 5* possède de sérieux inconvénients : une alimentation extérieure tout d'abord, ce qui n'est pas vraiment pratique. L'absence d'interface dans la version de base ensuite. Enfin, un magnéto-cassettes qui ne s'alimente pas directement sur l'ordinateur.

Heureusement, le *MO 5* possède d'autres atouts, et d'abord une large gamme d'accessoires : poignées de jeu, mini-imprimante thermique, ainsi qu'une unité de disquette 13 cm de 320 Ko de capacité. Le graphisme est également correct pour une machine de ce niveau, avec une résolution de 320 × 200 en seize couleurs, ce qui est honorable.

Le Basic, quant à lui, est complet et ressemble assez à celui du *TO 7*.

Les capacités sonores sont d'une voix sur cinq octaves et peuvent être étendues à quatre voix sur sept octaves, grâce à l'interface manettes de jeu.

Côté logiciels, la plupart sont très pédagogiques, caractère renforcé par l'utilisation (en option) d'un crayon optique, malheureusement pas toujours de la meilleure qualité. Par ailleurs, son emploi est à la longue fatigant pour les yeux et le bras, et son achat s'avère indispensable (de nombreux logiciels dont le traitement de texte et le tableur étant inutilisables sans lui).

En conclusion, un ordinateur peu original, mais qui possède quelques « plus » qui en font une machine idéale pour l'initiation.

### MO 6

Les principaux défauts du *MO 5* ont été gommés par cet ordinateur. D'abord, sa mémoire augmente de façon assez remarquable puisqu'elle passe à 128 Ko Ram (non extensible cependant) et à 64 Ko pour la mémoire morte, extensible jusqu'à 128 Ko, par cartouche.

Le clavier change également, et s'il est toujours « azerty » accentué, il devient mécanique. L'esthétique est le confort sont améliorés par l'inclinaison du clavier, et — enfin — l'intégration de l'alimentation. En revanche, Thomson semble toujours avoir des problèmes de clavier : en effet, si la frappe est rapide, ce qui somme toute est normal, le bruit n'est pas agréable, et pour clôturer le tout, la gravure est fausse. Certains caractères majuscules sont, en effet, inaccessibles par la touche « shift ». Mais il existe une touche « Basic » à droite du clavier (qui remplace la touche « shift » droite) donnant accès aux principaux mots clefs du langage Basic.

Les possibilités de connexion sont nombreuses : sur le côté droit, on trouve, outre un bouton « reset », deux prises joystick, une prise pour crayon optique (pas de la meilleure qualité, hélas). A l'arrière, une fiche Péritel, une sortie « cinch » et une sortie pour imprimante (parallèle, type Centronics).

Pour le graphisme, nous trouvons des chiffres honorables : une palette de 4 096 couleurs et sept modes d'affichage. A noter également une résolution de 160 × 200 avec seize couleurs affichables simultanément.

Côté son, les traditionnelles quatre voix sur sept octaves de Thomson sont respectées.

A la mise sous tension, deux « Basic » sont proposés, le Basic 1.0 et 128, plus une option « Réglages ». Enfin, si une cartouche est présente, elle apparaît au menu.

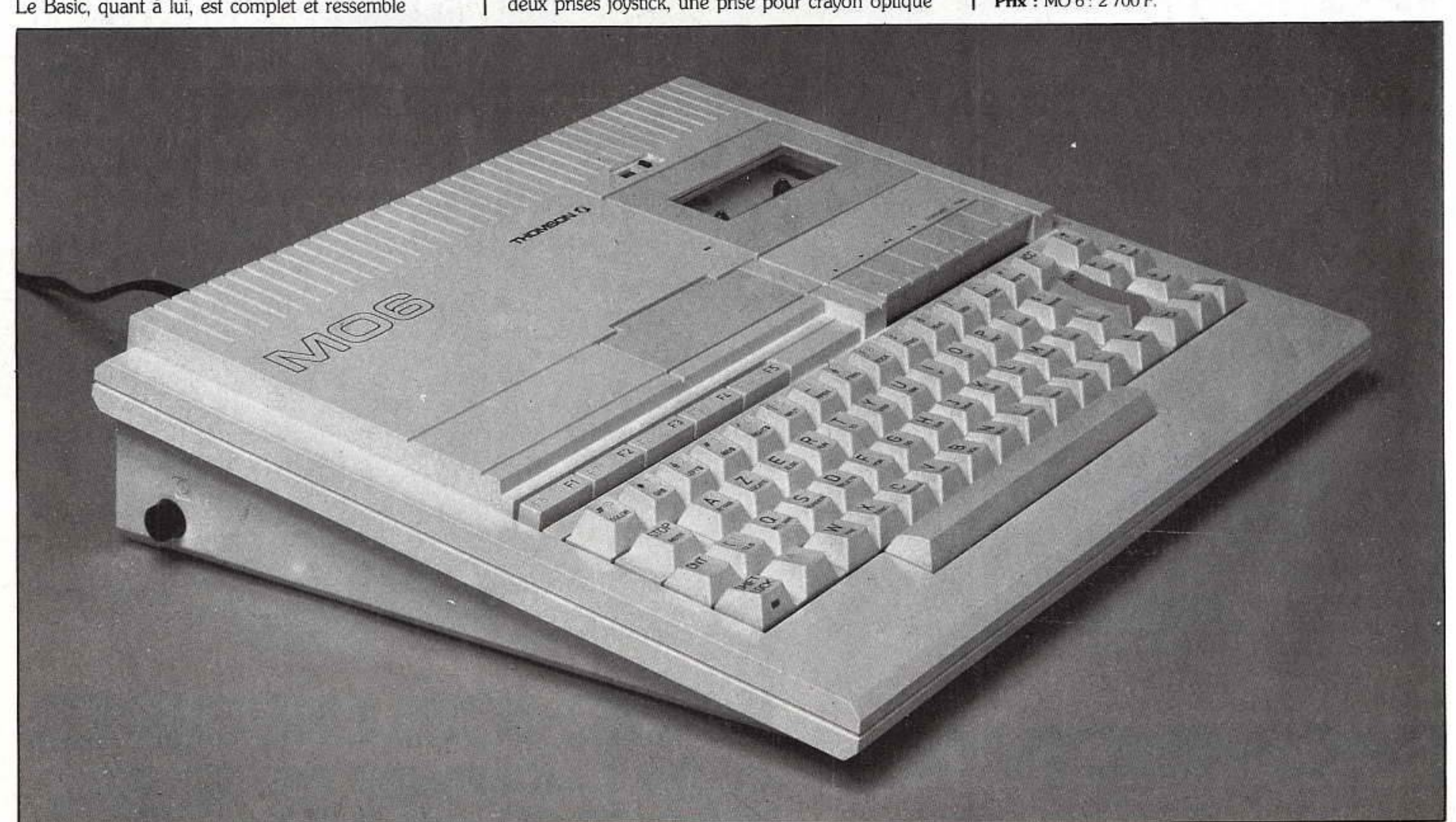
Le programme « Réglages » propose différentes options telles que le choix de la souris ou du crayon optique, il sélectionne aussi le nombre de Bauds (qui peut être de 1 200 ou 2 400), et donne accès pour finir au choix des couleurs.

Le manuel d'accompagnement est d'excellente qualité. Il permet de découvrir la machine et également, à la différence de nombreux autres, une réelle initiation au Basic.

Un point à souligner, ce manuel possède des annexes récapitulatives, bien pratiques pour lutter contre les trous de mémoire.

Le *Thomson MO 6* est en définitive une machine correcte, sans prétention, qui possède quelques bons atouts pour percer dans le domaine de l'initiation à l'informatique. D. G.

**RADIOSCOPIE**
**Origine :** France
**Microprocesseur :** 6809 à 1 MHz
**Mémoire vive :** 48 Ko (MO 5) ; 128 Ko (MO 6)
**Mémoire morte :** 16 Ko (MO 5) ; 64 à 128 (MO 6)
**Mémoire utilisateur :** 32 Ko (MO 5) ; 112 Ko (MO 6)
**Haute résolution :** 320 × 200 (MO 5) ; 640/200 (MO 6)
**Palette :** 16 couleurs (MO 5) ; 4 096 (MO 6)
**Son :** 4 voix sur 7 octaves
**Prix :** MO 6 : 2 700 F.



Thomson

# Sur micro Amstrad votre vie ne tient qu'à un fil.

# 3 super jeux pour 145 F*

**GUNFRIGHT**

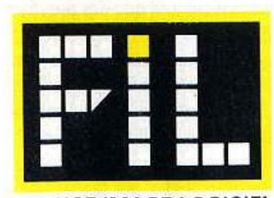
La bourse ou la vie ! De dangereux hors-la-loi terrorisent Black Rock City, qui réclame un nouveau shérif. Le shérif c'est vous !

**THE WAY OF THE TIGER**

Le grand Naijishi vous impose 3 épreuves : combat corps à corps, lutte au bâton, duel à l'épée des samouraï, afin de faire de vous un Ninja !

**V ! LES VISITEURS**

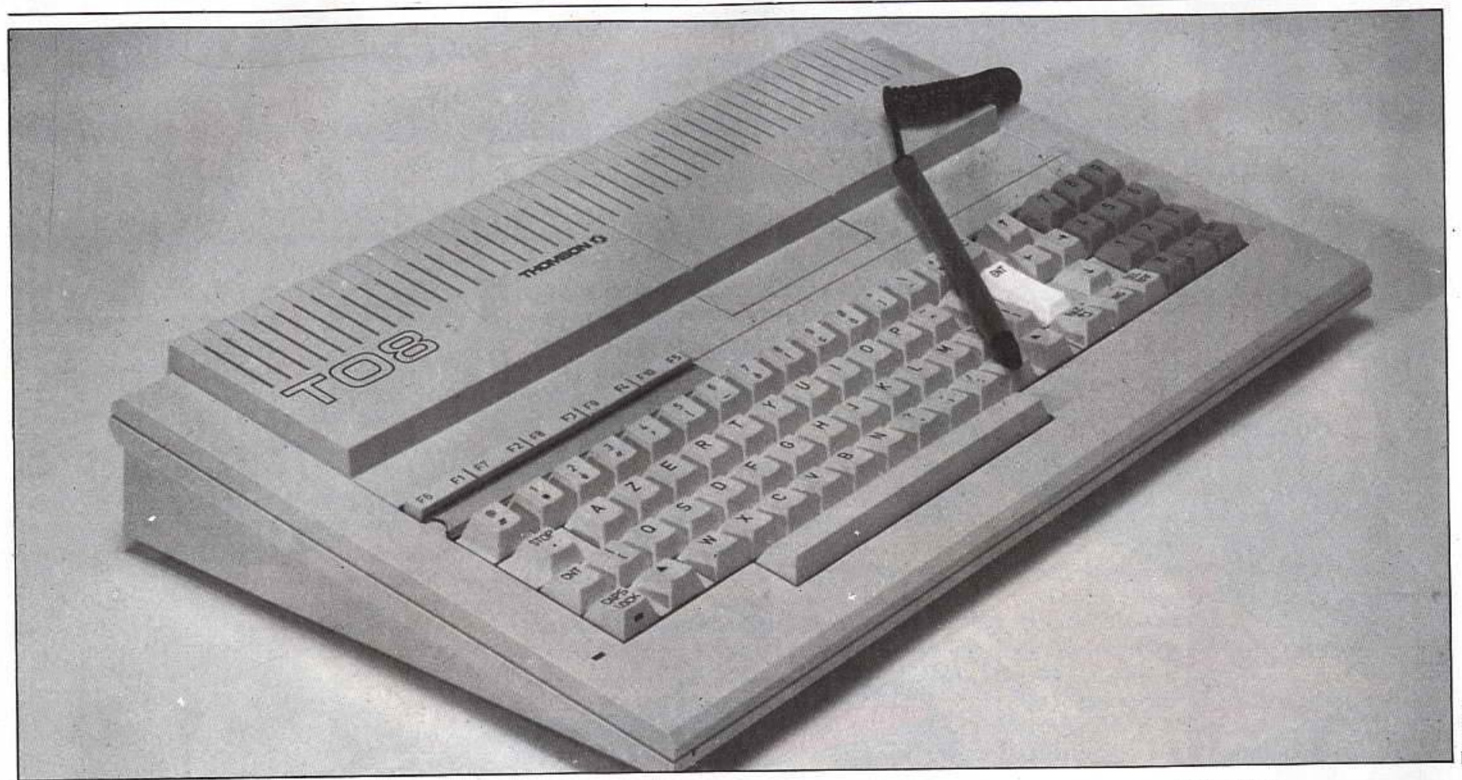
Alerte à tous les terriens ! Des reptiles à l'apparence humaine veulent envahir notre planète !! Vous êtes Donovan, chef de la résistance. L'avenir de l'humanité est entre vos mains !




FRANCE IMAGE LOGICIEL

## Seuls les prix FIL sont imbattables.

*Prix public maximum conseillé en cassette. En disquette : 195 F. Disponible sur Amstrad CPC 464, 664, 6128.




Thomson

# TO8 - TO7/70

Les critiques formulées à l'encontre du *TO 7/70* ont été corrigées sur le *TO 8*. Voici donc un micro tout à fait honorable, en particulier pour l'initiation à la programmation.

## TO 8

Toujours le même microprocesseur 6809E à fréquence de 1 Mhz, le *TO 8* se présente comme un ordinateur plus professionnel que le *MO 6*. Son clavier, de meilleure qualité, possède un pavé numérique. L'alimentation a été intégrée et le magnétophone à cassettes a disparu.

Le côté professionnel est encore renforcé par la capacité mémoire. En effet, le *TO 8* possède une mémoire vive de 256 Ko, qui peut être étendue jusqu'à 512 Ko, pour une mémoire morte de 80 Ko, elle-même extensible grâce à une cartouche identique à celle du *TO 7/70*. Notons au passage que la cartouche d'extension mémoire de 256 Ko reste non compatible avec les ordinateurs *MO 6* et *TO 9+*. La mémoire utilisateur est quant à elle portée à 235 Ko.

Côté connexions, le *TO 8* est complet : deux prises joysticks, une connexion pour crayon optique et une fiche Din pour magnétophone. A l'arrière, on trouve une prise Péritel, deux connecteurs de bus, une prise pour lecteur de disquettes supplémentaire (pour disquettes de 3,5 pouces), ainsi qu'une connexion pour l'imprimante. Pour les extensions, signalons une souris compatible avec l'ensemble de la gamme, le traditionnel stylo optique, ainsi que des manettes de jeu compatibles avec tout ordinateur possédant une prise joystick aux normes Atari.

A la mise sous tension, un menu s'affiche et propose un choix entre différentes options : Basic 1.0, Basic 512, « Réglages et préférences », « Appel du programme », « Exploitation de fichier » et « Applications ». L'option « Réglages et préférences » est utilisée pour le choix entre la souris ou le joystick, et propose également la possibilité de créer un disque virtuel de 128 Ko sur la version de base. « Appel de programme » permet de charger un programme à partir d'un magnéto cassettes ou du lecteur de disquettes, le tout en passant par un intégrateur graphique qui donne accès à un système de fenêtres et d'icônes semblable à celui du *Macintosh*. L'option « Exploitation de fichiers » fonctionne également avec ce système d'icônes. Il tient le rôle d'un système d'exploitation, avec possibilité de « backup », catalogue, initialisation, etc. Enfin, « Application » fait démarrer directement un programme stocké en mémoire vive.

Un des deux langages proposés est le Basic 512 de Microsoft, qui intègre le système d'exploitation. Si la syntaxe est quelquefois difficile, il n'en reste pas moins que ce Basic est puissant et souple, avec un nombre de fonctions élevé, puisqu'on en compte environ deux cents. Ajoutons encore qu'il existe un éditeur plein écran, ainsi qu'une série d'instructions de gestion de la souris qui a été rajoutée du type « inmouse » ou encore « inputmouse ». En revanche, les instructions de gestion de lutins sont absentes, mais heureusement remplacées par une gestion de « tortues », bien supérieure à une gestion de sprites. En effet, ces derniers ne sont que des pseudo-caractères alors que les tortues sont de véritables objets graphiques. Ainsi, vous pouvez créer et animer une forme.

Cette animation, au contraire du *TO 9*, est rapide et de bonne qualité. Les routines de multiplication ont été réécrites. De plus, elles sont gérées par de puissantes instructions : « zoom » qui peut agrandir ou réduire à volonté, « rot » qui fait pivoter les objets et « fwd » qui indique une direction. Enfin, et comme toujours chez Thomson, le manuel reste très clair et très pédagogique, et même luxueux, avec ses photos en couleur.

## TO 7/70

Cet ordinateur est en fait un dérivé du *TO 7* et du *MO 5*, avec un effort particulier sur l'amélioration de la mémoire et de l'esthétique. Le clavier, sur la version de base, est en gomme, mais il existe plusieurs modèles de claviers mécaniques en option (assez chers toutefois).

Les principaux défauts du *TO 7* ont été partiellement supprimés. La mémoire s'est améliorée et présente maintenant 64 ko de mémoire vive, pour une mémoire utilisateur de 48 Ko. Le connecteur de cartouche est également présent et l'alimentation est intégrée. En revanche, il est invraisemblable que le *TO 7/70* soit incompatible avec le *MO 5*, bien que le microprocesseur soit le même 6809E.

On note un vaste choix dans les accessoires. Un modem, des manettes de jeux, une interface RS232 complètent cette machine, ainsi qu'un lecteur de disquettes d'une capacité de 320 Ko formatés. Le magnétophone quant à lui est un modèle dédié n'apportant pas la compatibilité avec les cassettes du *MO 5*, ceci étant dû à la différence des vitesses de lecture et d'écriture. Il existe enfin un dispositif d'incrustation d'images vidéo. Côté langage, c'est un Basic Microsoft qui est présent, non résident, s'installant dans le connecteur de cartouche.

Enfin, le *TO 7/70* a accès à une bonne gamme de logiciels, en dépit de son incompatibilité avec celle du *MO 5*.

D. G.

**RADIOSCOPIE**

**Origine :** France
**Microprocesseur :** 6809E à fréquence 1 MHz
**Mémoire vive :** 256 Ko ext. à 512 Ko (TO 8) ; 64 Ko (TO 7/70)
**Mémoire morte :** 80 Ko ext. (TO 8) ; 22 Ko (TO 7/70)
**Mémoire utilisateur :** 235 Ko (TO 8) ; 48 Ko (TO 7/70)
**Haute résolution :** 240 × 200 en 2 couleurs (TO 8) ; 200 × 320 en 16 couleurs (TO 7/70)
**Palette :** 4 096 couleurs
**Son :** 4 voix sur 7 octaves
**Mémoire de masse :** magnétophone et lecteur de disquettes
**Prix :** 5 990 F (TO 8).

# Sur micro Thomson votre vie ne tient qu'à un fil.

# 4 super jeux pour 245 F*

RUNWAY
Carambolages et sorties de route garantis pour vos adversaires.
Triomphez grâce à votre Formule 1.

MONOPOLY
Votre ordinateur transformé en redoutable banquier... Affrontez-le et devenez milliardaire.

SUPER TENNIS
La finale de tennis du tournoi "Open" ?
Un jeu d'attaquants :
rapidité et ingéniosité feront votre succès.

GREEN BERET
Paras de choc... Rambos en herbe...
Vous et votre commando avez pour mission de délivrer vos camarades prisonniers.
Attaques aériennes, embuscades, combats au couteau vous guettent...




## Seuls les prix FIL sont imbattables.

*Prix public maximum conseillé. Disponible sur MO5, MO6, TO7/70, TO8, TO9, TO9+ en cassette.

# TO9-TO9+

Sans être génial, le *TO 9* était un « semi-pro » honorable. Le *TO 9+* gomme les défauts de son prédécesseur. Il mérite toute l'attention de ceux qui ont besoin d'un micro puissant.

## TO 9

Le *Thomson TO 9* se présente comme un ordinateur sobre. Il possède un clavier incliné et séparé de l'unité centrale. La frappe est excellente et doit beaucoup au clavier mécanique. Le confort est encore accru par la spécificité des touches : on trouve, en effet, un pavé numérique, cinq touches de fonctions doublées et une touche « caps lock » (blocage de majuscules) avec voyant lumineux. Il existe également des touches curseur séparées et la barre d'espacement est enfin digne de ce nom.

L'unité centrale à alimentation intégrée est complétée par un lecteur de disquettes 3,5 pouces de 320 Ko formatés. Le microprocesseur est toujours le 6809E à fréquence de 1 MHz, cher à *Thomson*, mais qui fait grincer des dents les programmeurs en Assembleur, car son exploitation totale reste difficile. Le *TO 9* possède, en outre, une mémoire vive de 128 Ko, qui peut être étendue à 192 Ko. Son Basic résidant en mémoire morte laisse à l'utilisateur un potentiel de 112 Ko, les 16 Ko restant étant affectés à la gestion vidéo. Cependant on doit noter l'utilisation simultanée de toute la mémoire. D'ordinaire, un microprocesseur huit bits ne peut gérer que 64 Ko au maximum.

La plupart des 128 Ko n'étant en fait qu'un double 64 Ko, qui fait accéder à la deuxième zone mémoire par un commutateur de « bank », permettant d'utiliser cette deuxième zone comme un disque virtuel.

Le *TO 9* tourne la difficulté par la réalisation d'un commutateur de « bank » automatique, en Basic et en langage machine, ce qui rend du souffle au microprocesseur huit bits.

Du nouveau également par rapport à son prédécesseur le *TO 7/70*, en ce qui concerne le graphisme, avec une définition de 640 × 200, pour un affichage de seize couleurs simultanément. La palette de couleurs, quant à elle, est étendue jusqu'à 4 096 nuances. Côtés connexions, tout va bien, puisque le *TO 9* reprend en gros les différentes extensions du *TO 7*, avec, au dos, quatre fiches pour recevoir les différentes extensions, dont une interface pour manettes de jeu aux normes Atari.

De plus, il existe une prise Péritel, un port cartouche, une sortie imprimante série ou parallèle dont les interfaces sont intégrées et la possibilité exclusive au *TO 9* de connecter une souris, élément indispensable qui peut remplacer avantageusement le crayon optique, bien fatigant pour les yeux.

Très important également le *TO 9* possède des logiciels intégrés, accessibles immédiatement dès la mise sous tension : un logiciel de dessin *(Pictor)*, un traitement de texte *(Paragraphe)* et un gestionnaire de fichiers *(Fiches et Dossiers)*. Le langage, résidant en mémoire morte, s'enrichit d'un deuxième Basic, le Basic 128 (il existait déjà le Basic 1.0). Nouveauté bienvenue puisque le 128 est riche d'environ cinquante pour cent d'instructions supplémentaires par rapport au 1.0, particulièrement en ce qui concerne la gestion du graphisme, avec plusieurs instructions empruntées au Logo.

En conclusion, nous voyons dans le *TO 9* une machine complète, confortable, d'aspect agréable et, ce qui ne gâche rien, aux performances honorables.

## TO 9+

Après le *TO 9*, on attendait le *TO 10*, il n'en fut rien. En revanche, il fallait « gonfler » un peu le *TO 9*, tout en supprimant ses principaux défauts, et comme Thomson ajouta certains « plus », le petit dernier se nomma *TO 9+*.

En fait, à première vue, il n'existe pas de différences fondamentales avec le *TO 9*.

Le clavier reste inchangé et toujours bien agréable. Côté connexions, on retrouve toujours celles de base, avec de petites améliorations. Deux connecteurs de bus, une sortie imprimante parallèle, une prise pour lecteur de disquettes supplémentaire ainsi qu'une prise pour magnétophone, deux ports joystick, une sortie crayon optique, une sortie « cinch » pour le son. Enfin, bien sûr, le traditionnel port cartouche.

Cependant, on note une nette différence par rapport au *TO 9* au niveau de la mémoire. Celle-ci s'enrichit et passe de 192 Ko à 512 Ko non extensible, avec 80 Ko de mémoire morte. L'utilisateur, quant à lui, bénéficie de 419 Ko de mémoire, contre 112 pour le *TO 9*, avec la possibilité de créer un disque virtuel et de charger plusieurs programmes en même temps en mémoire.

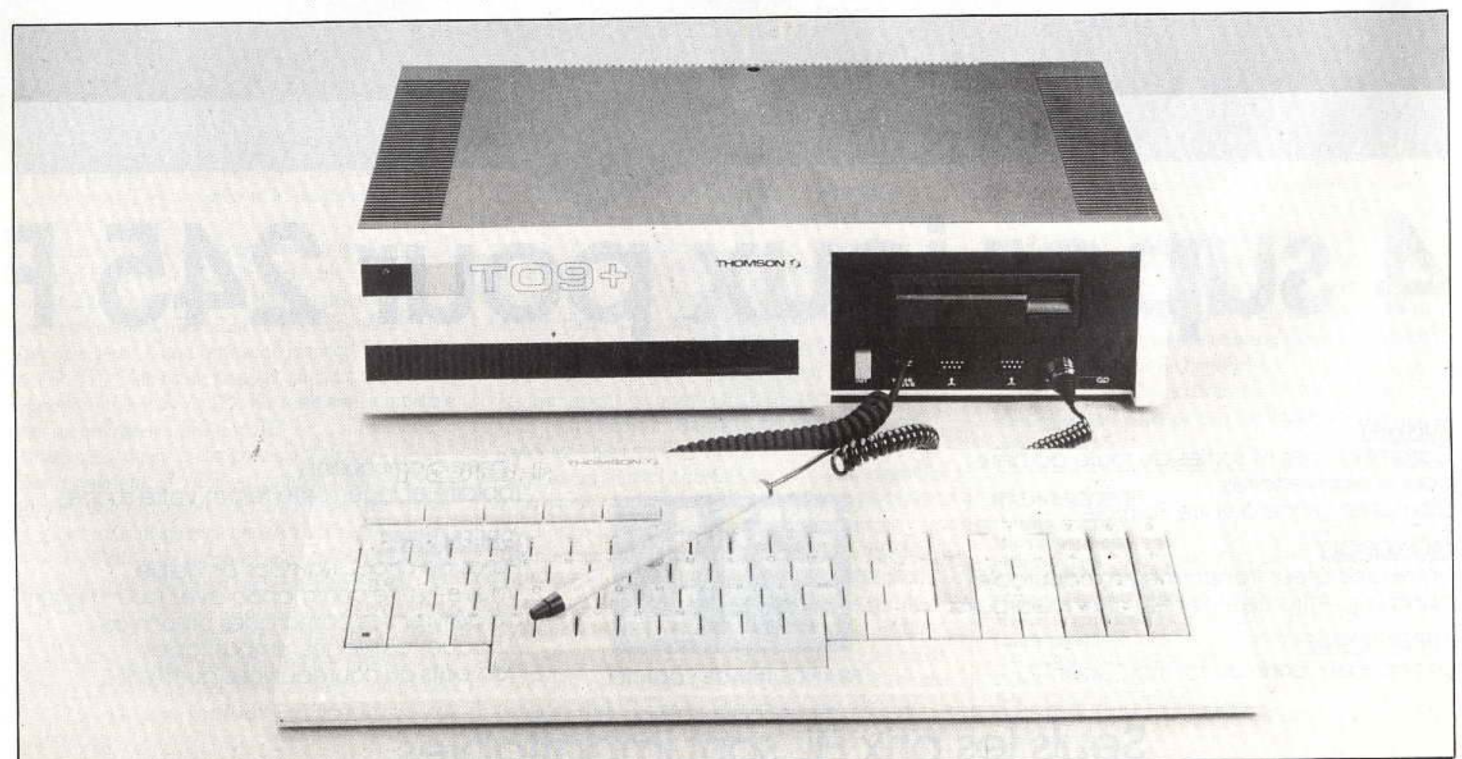
Autre différence notable : le modem intégré, modèle V 23 réversible, « full duplex », qui fait véritablement la force du *TO 9+*.

Une différence également au niveau du Basic, avec le remplacement du 128 par le Basic 512 et, dès la mise sous tension, de l'affichage d'un menu (fréquent chez Thomson), qui propose le choix entre le Basic 1.0 et le 512, « Réglages et préférences », etc. Rien de neuf en ce qui concerne la résolution graphique et la capacité sonore : toujours 4 096 nuances pour huit modes d'affichage et toujours quatre voix sur sept octaves. Avec le *TO 9+*, Thomson affiche sa volonté de proposer un ordinateur semi-professionnel... et réussit !

D. G.

### RADIOSCOPIE

**Origine :** France
**Microprocesseur :** 6809E à 1 MHz
**Mémoire vive :** 128 à 192 (TO 9) ; 512 non ext. (TO 9+)
**Mémoire morte :** 80 Ko (TO 9+)
**Haute résolution :** 640 × 200
**Palette :** 4 096 couleurs
**Son :** 4 voix sur 7 octaves
**Mémoire de masse :** lecteur disquettes
**Prix :** 4 990 F (TO 9) ; 7 990 F (TO 9+) moniteur monochrome.




Thomson

# Foncez dans l'Aventure...




Une grande puissance implante un centre stratégique informatique dans une île perdue du Pacifique.
Suite à un incident majeur, un déversement massif de programmes "buggés" envahit les centres serveurs de la planète; les preuves et témoins de cet événement sont aussitôt éliminés.
JAMES DEBUG, notre nouvel héros, est envoyé sur place. Le matin du 8 avril 1989, il pose le pied sur l'île Raiwawae et rencontre l'unique survivant, l'inquiétant mage Uapou...

POLARIS

**COKTEL VISION**

25 rue Michelet 92100 BOULOGNE
(1) 46.04.70.85

Chez votre revendeur ou directement à COKTEL VISION; **je désire recevoir James Debug :**
En K7 MO5-MO6, TO7-TO8 : 180 F ☐ - Disk TO9, TO9+ : 230 F ☐ - QDD : 210 F ☐ -
K7 Amstrad : 160 F ☐ - Disk : 210 F. ☐
Joindre un chèque correspondant + 10 F de frais de port. Le catalogue contre 2 timbres à 2,20 F.
COKTEL VISION : 25 rue Michelet, 92100 BOULOGNE . Nom ------------------------
Adresse ------------------------------------------------------------

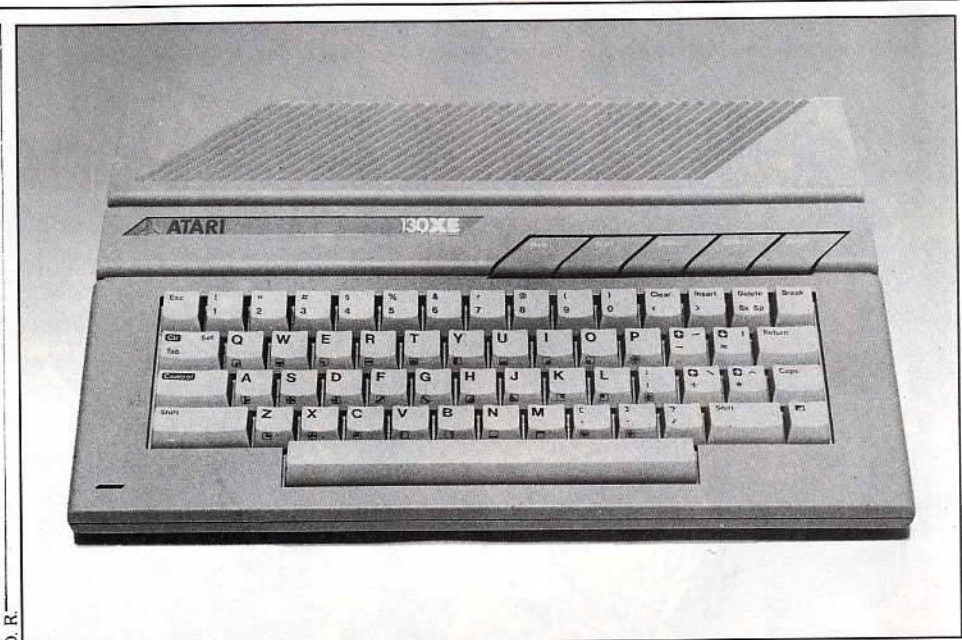
**Distribué par P.C.V.**

# Oldies but goodies

Tentatives plus ou moins réussies mais toujours honorables, ces micros, neufs ou d'occasion, peuvent être intéressants. Quant au *PCW 8256*, il s'adresse à tous ceux qui pratiquent le traitement de texte.

## Atari 800 XL Atari 130 XE

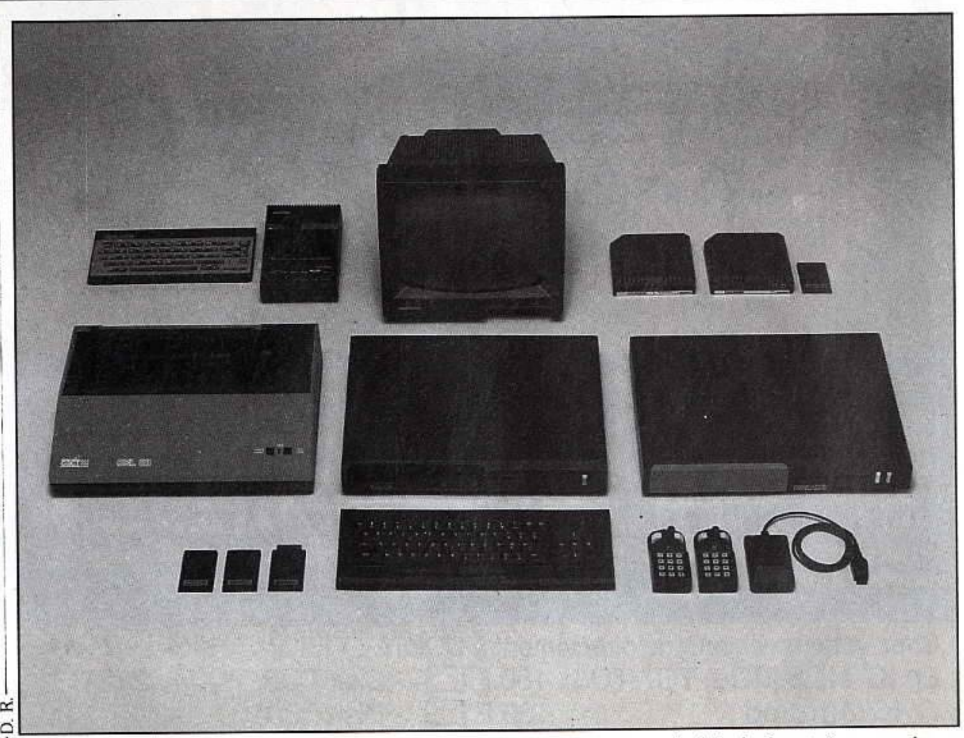
Hier superstar des consoles, aujourd'hui spécialiste des « prix cassés », Atari reste en piste sur le marché du huit bits. Le *800 XL* et le *130 XE* ont abandonné le physique « bulldog » de leurs prédécesseurs pour un « look » correct, une couleur crème et un clavier « qwerty » mécanique sans reproche. Avec 64 Ko de Ram pour le *800 XL* et 131 Ko pour l'unité *130 XE* (en fait, deux plages mémoires accessibles par simple « switch »), on retrouve ici des capacités égales à la grande majorité des huit bits actuels.
Avec une définition couleur de 320 × 192 et une tessiture sonore de quatre voix sur 3,5 octaves, l'*Atari* l'emporte sur le *C 64* grâce à ses deux cent cinquante-six couleurs (seize couleurs sur seize teintes...). Ajoutons à cela un prix de vente actuellement très bon marché (moins de 1 500 F pour l'unité *130 XE)* qui ne semble pas cependant assurer l'avenir de la machine... Basée sur la compatibilité entre ses divers modèles, la ludothèque Atari est particulièrement fournie. Et s'il est vrai, parfois, que les adaptations de softs initialement conçus pour *C 64* ou *Amstrad* sont massacrées sur le *130 XE* ou le *800 XL*, il existe en théorie plus de trois mille titres parus sur ces machines ! Depuis la sortie de la gamme *ST*, Atari peut enfin souffler. L'avenir du *130 XE* est donc relativement assuré, au même titre que celui du *C 64* et, même s'il est depuis longtemps dépassé par la gamme des *ST*, son prix et sa taille mémoire contribuent encore à son succès.



D.R.

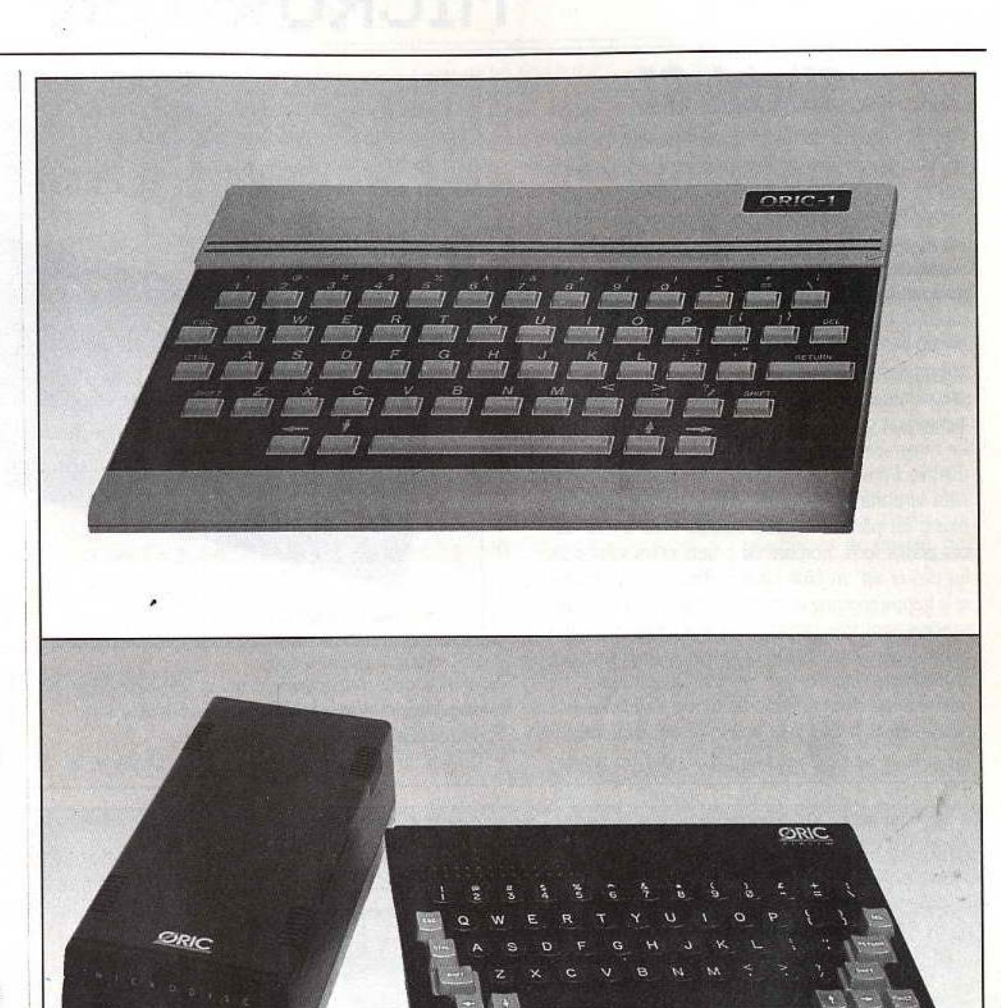
## EXL 100

Plus de branchements délicats et encombrants, l'*EXL 100* est muni d'un clavier à infrarouges : vous n'avez donc plus qu'à enficher la prise Péritel, le cordon secteur et vous placer n'importe où dans la pièce, les ondes relieront votre unité centrale au téléviseur.
Cet ordinateur se présente sous forme compacte, avec un clavier aux touches de caoutchouc semi-dur, de type « azerty ». Son maniement étant plutôt délicat, il vaut mieux choisir le clavier mécanique en option (moins de 300 francs). Les joysticks, au nombre de deux, ne détonnent pas avec l'originalité de la machine. En effet, ils sont également reliés à l'unité centrale par rayonnement infrarouge et sont équipés d'un bloc numérique de neuf touches plus deux boutons « action ». La qualité du graphisme est bonne, avec 320 × 250 pixels et huit couleurs affichables simultanément.
Mais l'*EXL 100* se distingue surtout par ses qualités sonores. Un synthétiseur de voix permet de programmer des mots, syllabes ou bruits divers, non sans mal, car cette programmation s'effectue en hexadécimal. Pour 32 Ko utilisateur dans sa version de base, l'*EXL 100* permet aussi le téléchargement d'un logiciel, au moyen d'une cartouche Cmos Ram de 16 Ko (environ 500 F). De nombreux périphériques sont disponibles, dont un modem qui utilise l'excellente qualité sonore de cette machine, mais également un clavier musical, une interface permettant l'incrustation vidéo, ainsi qu'un lecteur de disquettes 3,5 pouces de 1 Méga, cependant assez volumineux. Exelvision propose ici un matériel évolutif, qui n'a pas eu le succès mérité à sa sortie, mais reste néanmoins performant et complet.


D.R.

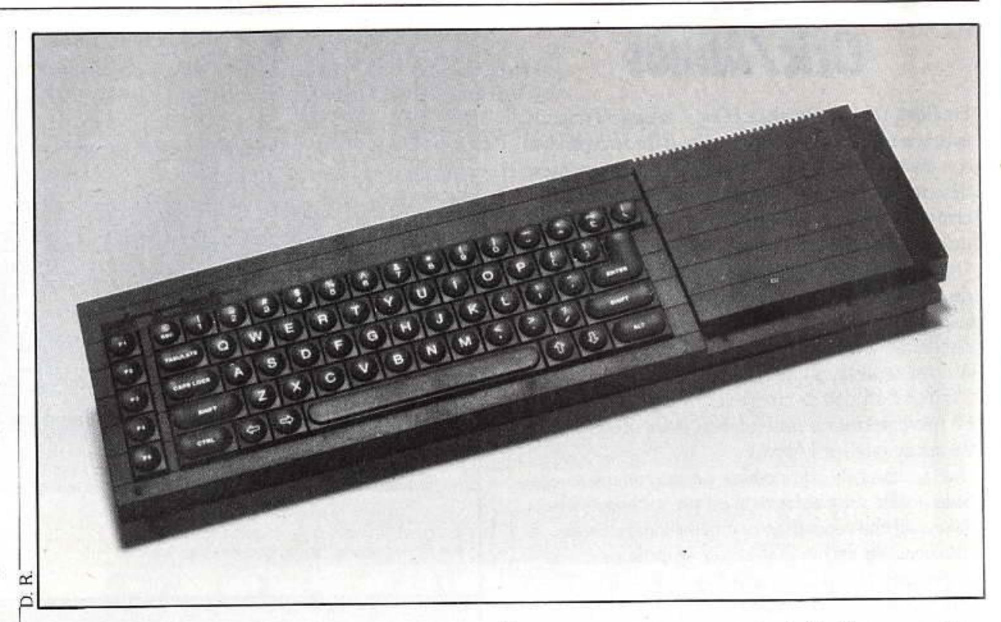
# Oric/Atmos

En 1984, l'*Atmos* remplace l'*Oric 1* et devient français, avec son rachat par la firme Euréka. Il garde cependant son clavier « qwerty ». Les connexions sont simplifiées ; désormais, l'*Atmos* est équipé d'une prise Péritel alimentée (l'ancien *Oric* possédait un transformateur uniquement affecté au câble Péritel). Côté mémoire, l'*Atmos* offre 48 Ko de mémoire vive, pour 16 Ko de mémoire morte. L'utilisateur Basic se voit attribuer la presque totalité de mémoire vive, avec 47 Ko disponibles en mode texte et 38 Ko en mode graphique. A noter cependant que le système d'exploitation doit se charger.
Le microprocesseur reste un bon vieux 6502 (le même que sur l'*Apple*), cher au cœur de bon nombre de programmeurs.
Si la qualité du graphisme n'est pas exceptionnelle, *Atmos* affiche cependant une définition en haute résolution de 240 × 200, ce qui autorise des graphismes plus que corrects, avec une palette de seize couleurs.
En mode texte, l'*Atmos* présente un affichage de vingt-huit lignes sur quarante colonnes.
Les extensions sont nombreuses : magnétophone à cassettes, lecteur de disquettes. Cet ordinateur possède toutes les entrées/sorties classiques, y compris un port d'extension modem. On peut également lui adjoindre un lecteur de microdisques d'une capacité de 170 Ko. En revanche, pour rendre compatible un joystick aux normes Atari, on doit posséder une interface de jeu programmable, qui oblige à reprogrammer les mouvements du joystick à chaque utilisation. Les possibilités sonores sont également correctes, avec trois voix sur cinq octaves, et un Basic étendu par rapport à l'*Oric 1* intègre quelques instructions sonores, du type « zap » ou « shoot ».
L'*Oric-Atmos* est un micro-ordinateur idéal pour l'initiation au Basic et à l'Assembleur. Pour moins de mille francs, vous disposez d'une machine aux possibilités honnêtes, possédant une riche bibliothèque ainsi qu'un large éventail de logiciels de qualité.



D. R.

# Sinclair QL



D.R.

Depuis le rachat de Sinclair par Amstrad, l'avenir du *Q.L.* paraît bien compromis. La machine garde encore des adeptes par certaines de ses capacités. Tout d'abord le microprocesseur utilisé, un 68008, est un seize bits, même si l'échange des données ne s'effectue que sur huit bits. Les possibilités graphiques ne sont rien moins que 512 × 256 en quatre couleurs ou 256 × 256 en huit couleurs sans conflit de proximité. Plusieurs fenêtres indépendantes peuvent coexister sur l'écran. Les instructions qui gèrent le graphisme sont assez complètes, mais il y manque cependant des « sprites ».
Le Super Basic multitâches est très complet, et dispose d'instructions de structuration de type Pascal, ouvrant ainsi la porte aux procédures du type récursif. De plus il est particulièrement rapide. Mais à côté de ces points forts, nombre de points noirs subsistent.
Le clavier est un faux clavier mécanique (à bulles) et la frappe obtenue est molle et imprécise. Les capacités sonores sont très limités : une voix (avec cependant contrôle de l'enveloppe) et le son ne sort que sur le médiocre haut-parleur intégré. Quant aux microdrives, constituant la mémoire de masse, ils représentent le principal point d'achoppement.
En effet, le système est peu fiable pour un usage intensif, beaucoup plus lent qu'un vrai lecteur de disquettes et d'une faible capacité (100 Ko par microcassette).
Du fait de sa faible diffusion, la bibliothèque et la logithèque sont restées au stade d'adolescence, même si certains logiciels ont réussi à émerger. Dommage car, à peu de chose près, le *Q.L.* aurait pu être une très bonne machine.

D.R.

# Amstrad PCW 8256 -

De la micro-informatique familiale à la micro à usage professionnel, il n'y a qu'un pas qu'Amstrad franchit allègrement avec son *PCW 8256*. C'est un ordinateur spécialisé dans le traitement de texte. Le système est vendu complet ; il comprend un bloc moniteur, unité centrale, lecteur de disquettes d'une part, un clavier et une imprimante d'autre part. Le clavier est de type « azerty » accentué. Il est complet puisque possédant quatre-vingt-deux touches, dont certaines affectées spécifiquement au traitement de texte : « couper », « copier », « coller », ainsi que les touches de déplacement du curseur. Une originalité : la présence de deux touches d'effacement, l'une pour effacer le caractère situé sous le curseur,
l'autre pour le « backspace ».
Le microprocesseur est un Z 80 A huit bits.
Le *PCW* possède 256 Ko Ram, avec la possibilité de créer un disque virtuel de 102 Ko. Le lecteur de disquettes est intégré au bloc moniteur et situé sur la droite de l'écran. Les disquettes sont de format trois pouces, comme toujours chez Amstrad. L'écran affiche quatre-vingt-dix colonnes sur trente-deux lignes, permettant, à la différence de la plupart des ordinateurs, d'avoir la totalité d'une page à l'écran. L'imprimante, quant à elle, est compacte : son encombrement n'excède pas celui du clavier. C'est une imprimante matricielle à aiguilles offrant une qualité de frappe plus qu'acceptable, surtout en vitesse lente. Elle est pilotée directement par l'unité centrale. Le logiciel traitement de texte se trouve sur disquette et n'est pas résident en Rom. Il est complet, de bonne qualité, et utilise la technique des menus déroulants.
Pour le prix d'une simple machine à écrire, Amstrad propose un système complet et performant, avec en plus la possibilité d'échanger des disquettes du *CPC 6128*.

# INDEX

INDEX DES ARTICLES PARUS DANS TILT DU Nº 27 AU Nº 36

# INDEX



## TILT PARADE



# ADRESSES

## DISTRIBUTEURS, ÉDITEURS IMPORTATEURS

- **Activision** : 9, av. Matignon, 75008 Paris. Tél. : 42.99.17.85.
- **Advision** : R.N.7, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.20.65.42.
- **Amstrad France** : 72-78, Grande-Rue, 93210 Sèvres. Tél. : 46.26.34.50.
- **Anirog Software** : 29, West Hill Dartford-Kent, DA 1 2 EL.
- **Apple** : Av. de l'Océanie, Z.A. de Courtabœuf, B.P. 131, 91944 Les Ulis. Tél. : 69.28.01.39.
- **Ariolasoft** : 44, rue de la Bienfaisance, 75008 Paris. Tél. : 42.89.00.21.
- **Atari** : 9, rue Sentou, 92152 Suresnes. Tél. : 45.06.60.60.
- **Atlantic soft** : 40, bd Anne-de-Bretagne, 56400 Auray.
- **Belin** : 8, rue Férou, 75006 Paris. Tél. : 46.34.21.42.
- **Bip France** : 13, rue Duc, 75018 Paris. Tél. : 42.55.44.63.
- **By Informatique** : 24 *bis*, rue Charles-Mossant, 26300 Bour-de-Péage, B.P. 73. Tél. : 75.02.17.18.
- **Cadre** : 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.21.29.
- **Captain video** : 88, bd du Général-Leclerc, 92100 Boulogne.
- **Chip Sarl** : 9, passage de la Main d'Or, 75011 Paris. Tél. : 43.57.26.03.
- **CLJ** : 10, place de la Bastille, 75011 Paris. Tél. : 42.87.78.54.
- **Cobra soft** : 5, av. Monnot, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél.: 85.93.20.01.
- **Coktelvision** : 25, rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.70.85.
- **Commodore Computer** : 150-152, rue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.44.55.55.
- **Crealude** : 36, rue Sedaine, 75011 Paris. Tél. : 47.00.70.32.
- **Direco International** : 30, av. de Messine, 75008 Paris. Tél. : 42.56.16.16.
- **D3M** : 3-5, rue de Solférino, 92100 Boulogne. Tél. : 46.09.03.11.
- **Ediciel** : 22, rue de La Boétie, 75008 Paris. Tél. : 42.66.00.32.
- **Edil** : 18 *bis*, rue Violet, 75015 Paris. Tel. : 45.75.41.81.
- **Edimicro** : 65, rue Claude-Bernard, 75005 Paris. Tél. : 45.35.10.18.
- **Emka systèmes** : 22, av. Hoche, 75008 Paris. Tél. : 42.25.51.86.
- **Ere Informatique** : 1, bd Hippolyte-Marques, 94200 Ivry. Tél. : 45.21.01.49.
- **Euréka** : 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris. Tél. : 42.81.20.02.
- **Excalibur** : 19, rue de la Trémoïlle, 75008 Paris. Tél. : 42.65.56.93.
- **Exelvision** : Tour Montparnasse, 33, av. du Maine, B.P. 181, 75755 Paris. Tél. : 45.38.11.11.
- **F.I.L.** : Tour Gallieni 2, 36, av. Gallieni, 93175 Bagnolet. Tél. : 48.97.44.44.
- **Free Game Blot** : Cedex 205, Crolles, 38190 Brignoud. Tél. : 76.08.29.29.
- **Froggy Software** : 33, av. Philippe-Auguste, 75011 Paris. Tél. : 43.58.25.98.
- **Futur** : 53, av. de la Grande-Armée, 75016 Paris. Tél. : 45.01.93.57.
- **Galaxie** : 9-11, rue Georges-Enesco, 94008 Créteil Cedex. Tél. : 43.77.12.63.
- **Guillemot International** : B.P. 2, 56200 La Gacilly. Tél. : 99.08.83.54.
- **Hanimex** : 18, rue Ampère, B.P. 91, 95600 Gonesse. Tél. : 39.85.96.33.
- **Hatier** : 8, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél. : 45.44.38.38.
- **Jawx** : 1, cité de Paradis, 75010 Paris. Tél. : 47.70.35.64.
- **I.B.M. France** : 3-5, place Vendôme, 75001 Paris. Tél. : 42.96.14.75.
- **Imperasoft** : 37, rue des Mathurins, 75008 Paris. Tél. : 30.71.66.88.
- **Infogrames** : 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.18.46.
- **L'informatique douce** : 14, rue Magellan, 75008 Paris. Tél. : 47.23.72.00.
- **Initiel** : 26, rue Saussier-le-Roy, 75017 Paris.
- **Innelec/No man's land** : 110 *bis*, av. du Général-Leclerc, 93500 Pantin. Tél. : 48.91.00.44.
- **ITMC-Yeno** : 88 à 108, rue Louis-Roche, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.98.00.57.
- **J.B. Industries** : 20 *bis*, chemin des Grands-Plans, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.20.17.17.
- **JCS** : 25, rue des Mathurins, 75008 Paris. Tél. : 42.65.42.62.
- **Jeux Descartes** : 5, rue de la Baume, 75008 Paris. Tél. : 45.62.35.27.
- **Langage Informatique** : 14, bd Lascreosses, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.25.08.
- **Lansay** : 149, boulevard Voltaire, 92600 Asnières. Tél. : 47.33.80.80.
- **Logimus** : 50, rue Joseph-de-Maistre, 75018 Paris. Tél. : 42.28.21.40.
- **Logisoft** : 39, rue de Tunis, B.P. 2392, 31086 Toulouse. Tél. : 61.21.49.55.
- **Logi'stick** : centre d'affaires Paris-Nord « Le Bonaparte », 93153 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.44.55.
- **Logivision** : 46, rue du Docteur-Charcot, 92000 Nanterre. Tél. : 69.07.30.70.
- **Loriciels** : 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.25.11.33.
- **Magnard** : 122, bd Saint-Germain, 75006 Paris. Tél. : 43.26.39.52.
- **Maubert Electronic S.A.** : 49, bd Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : 43.29.35.85.
- **MCC Greensoft** : 2, bd Rainier-III, 98000 Monaco. Tél. : 93.25.31.86.
- **Micro Application** : 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris. Tél. : 47.70.32.44.
- **Micro Lingua** : 116, av. des Champs-Elysées, 75008 Paris. Tél. : 45.63.17.27.
- **Micromania** : B.P. 06740 Châteauneuf. Tél. : 93.42.57.12 ; 3, rue de l'Arrivée, B.P. 64, 75749 Paris Cedex 15.
- **Micro Programmes 5** : 82-84, bd des Batignolles, 75017 Paris. Tél. : 42.93.24.58.
- **Micropuce** : Bd de Valmy, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.47.18.57.
- **Mindsoft** : B.P. 63, 3, rue de l'Arrivée, 75749 Paris Cedex 15. Tél. : 45.38.99.39.
- **Minipuce** : 36, domaine de la Boissière, 78890 Garancières. Tél. : 34.86.51.13.
- **Nice Ideas** : Immeuble Heraklion, route des Dolines, Sophia-Antipolis, 06560 Valbonne.

• **Norsoft Logiciels :** 49, rue des Rosiers, 14000 Caen. Tél. : 31.86.56.69.
• **Oric France :** 21, La Haie-Griselle, B.P. 48, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : 45.99.14.50.
• **Philips :** 50, av. Montaigne, 75380 Paris Cedex 08. Tél. : 42.56.88.00.
• **Playjeux Informatique :** route de Saint-Saturnin, 84310 Morières-les-Avignon. Tél. : 90.31.01.84.
• **Pressimage :** 210, rue du Faubourg-Saint-Martin, 75010 Paris. Tél. : 42.39.09.21.
• **Rainbow Production :** 13, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.55.63.00.
• **Réseau planétaire :** Raffy-Queyrières, 43260 Saint-Julien-Chapteuil. Tél. : 63.30.12.07.
• **Sanyo :** 8, av. Léon-Harmel, 92160 Antony. Tél. : 46.66.21.62. Distribue le MSX PHC 28 et le MSX Prism.
• **Sémaphore Logiciels :** ZA de Courtebœuf, av. du Québec 527, 91946 Les Ulis Cedex.
• **S.E.R.E.P.E. :** 103-105, rue Charles-Michel, 93200 Z.A.C. Saint-Denis. Tél. : 42.43.36.22.
• **Sofitec :** 207, rue Gallieni, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.88.78.
• **Softmart International :** 7, rue de la Bourse, 75002 Paris. Tél. : 42.21.40.07.
• **Sonotec :** 41-45, rue Galilée, 75116 Paris. Tél. : 47.23.78.56.
• **Sony France :** 92-98, bd Victor-Hugo, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.19.29.
• **Thomson :** Tour Gallieni 2, 36, av. Gallieni, 93175 Bagnolet Cedex. Tél. : 43.60.43.90.
• **Transoft :** 38, rue Servan, 75011 Paris. Tél. : 45.88.52.66.
• **Typhon :** 88, rue de Paris, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. : 48.58.06.88.
• **Ubisoft :** 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.23.21.
• **Vectron :** 73, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél. : 45.49.14.50.
• **Vifi-Nathan :** 21, bd Poissonnière, 75002 Paris. Tél. : 42.21.41.41.

## BOUTIQUES PROVINCE

(01) **Dominica :** 60, rue Charles-Robin, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74-22-42-77.

(02) **Ets J. Perez et Cie :** 20-22, Grande Rue, 02400 Château-Thierry. Tél. : 23-83-21-83.
**Quid Informatique :** 44, avenue de Soissons, 02400 Château-Thierry. Tél. : 23-70-92-63.
**S.O.S. Systèmes,** 1 bis, rue du Commerce, 02200 Soissons. Tél. : 23-74-45-60.

(03) **03 Informatique :** 7, rue Voltaire, 03200 Vichy. Tél. : 70-31-74-00.
**Orfeo S.A. :** 19, rue de Paris, 03200 Vichy. Tél. : 70-98-22-62.
**Moulins Micro :** 90, rue Regemortes, 03000 Moulins. Tél. : 70-20-56-34.

(04) **L'Oreille Hardie :** traverse des Eaux-Chaudes, 04000 Digne. Tél. : 92-31-23-88.
**Fichaux Informatique :** Chasteuil-Provence, 04120 Castellane. Tél. : 92-83-63-21.

(05) **Alpes Conseils Informatique :** 1 bis, rue Farel, 05000 Gap. Tél. : 92-51-72-39.
**Jean-Louis Davagnier,** 3, place Jean-Marcellin, 05000 Gap. Tél. : 92-51-01-17.

(06) **Azur Communication Télématique :** 58, avenue Saint-Augustin, 06200 Nice. Tél. : 93-21-16-32.
**Sygmas Informatique :** 98, boulevard René-Cassin, 06200 Nice. Tél. : 43-83-04-65.

(07) **Cirel Soft :** 10, cours Saint-Louis, 07000 Privas. Tél. : 75-64-70-19.
**Micro Montel :** quartier du Périllaz, 07400 Rochemaure. Tél. : 75-52-18-00.

(08) **H.B.N. Electronic :** 1, avenue Jean-Jaurès, 08000 Charleville. Tél. : 24-33-00-84.
**Micro Boutique J.C.R. :** galerie Mosanes, 29, rue Oger, 08600 Givet. Tél. : 24-55-01-23.

(09) **Ariserv Informatique :** 22, avenue de Fois, 09100 Pamiers. Tél. : 61-67-25-98.
**M.J.C. de Pamiers :** place de Verdun BP 54, 09100 Pamiers.

(10) **Ets Pras :** 17, rue de Preize, 10000 Troyes. Tél. : 25-76-15-80.
**H.B.N. Electronic :** 6, rue de Preize, 10000 Troyes. Tél. : 25-81-49-29.
**Micropolis :** 29, rue Paillot-de-Montabert, 10000 Troyes. Tél. : 25-73-28-49.

(11) **Ets Robert Delhom :** 91, rue Bringer, 11000 Carcassonne. Tél. : 68-47-08-94.
**C.I.B.L. :** 2, rue Racines, 11100 Narbonne. Tél. : 68-41-01-54.

(12) **Magasin Tandy :** 2, rue de la Pépinière, 12100 Millau. Tél. : 65-61-03-90.
**Soberim Bel Air :** ZA de Bel-Air, 12000 Rodez. Tél. : 65-42-20-06.
**Soberim :** 4, place de l'Olmet : 12000 Rodez. Tél. : 65-68-14-72.
**Soberim :** 5 bis, rue Alfred-Merle, 12100 Millau. Tél. : 65-60-30-90.

(13) **Calculs Actuels :** 49, rue Paradis, 13006 Marseille. Tél. : 91-33-33-44.
**La 4e Dimension :** 1, rue Jean-Fiolle, 13006 Marseille. Tél. : 91-53-01-13.

(14) **Caen Micro Informatique :** 154, rue Saint-Jean : 14000 Caen. Tél. : 31-34-30-97.
**Loisir Informatique :** 39-41, rue de l'Oratoire, 14000 Caen. Tél. : 31-85-18-77.
**Microtop :** 13, rue du Carmel, 14100 Lisieux. Tél. : 31-31-18-46.

(15) **Alliance Informatique :** 7 bis, avenue Aristide-Briand, 15000 Aurillac. Tél. : 71-64-34-22.
**Malroux Mazel :** 2, avenue de la République, 15000 Aurillac.
**Soberim Auvergne :** 29, boulevard de la République, 15000 Aurillac.

(16) **Microtop :** 35, rue Aristide-Briand, 16100 Cognac. Tél. : 45-82-35-02.
**Société Lhomme :** 5, rue Franfrelin, 16000 Angoulême. Tél. : 45-95-27-37.

(17) **Librairie Saliba :** 28-30, avenue Gambetta, 17100 Saintes. Tél. : 46-93-45-88.
**Satti Informatique :** 7, rue Saint-Come, 17000 La Rochelle. Tél. : 46-41-08-03.

(18) **A.B. Computer :** 210, avenue du Général-de-Gaulle, 18000 Bourges. Tél. : 48-65-11-52.
**Microboutique :** 5, place du Général Leclerc, 18000 Bourges. Tél. : 48-65-62-50.

# ADRESSES

(19) **Informatique 19 :** 18, rue La Fontaine, 19100 Brive. Tél. : 55-87-77-08.
**Microtop :** 5, avenue Thiers, 19200 Ussel. Tél. : 55-72-15-80.

(20) **C.I.M. :** 9, rue Colonel-Olonna-d'Ornano, 20000 Ajaccio.
Tél. : 95-22-54-55.
**M.I.C. Bastia :** 7, avenue Émile-Sari, 20200 Bastia. Tél. : 95-31-02-99.

(21) **A.C.T. Informatique :** 7, boulevard Clemenceau, 21000 Dijon.
Tél. : 80-73-52-40.
**N.A.S.A. :** 1, avenue de Bourgogne, 21800 Quetigny - Dijon.
Tél. : 80-46-58-88.

(22) **Delta Informatique :** 27, boulevard Carnot, 22000 Saint-Brieux.
Tél. : 96-78-21-21.
**Gama Électronique :** rue Saint-Benoît, 22000 Saint-Brieux.

(23) **Saint Martin Jeune :** 11, Grande-Rue, BP 83, 23002 Guéret Cedex.
Tél. : 55-52-46-35.

(24) **Maison Parinet M.B.I. :** 4, avenue d'Aquitaine, 24000 Perigueux.
Tél. : 53-53-44-28.
**Sicso :** « Souzet » Nadouillac, 24590 Salignac. Tél. : 53-51-01-03.

(25) **Micro Alpha Soft :** 31, avenue des Alliés, 25200 Montbéliard.
Tél. : 81-95-19-20.
**Proforma P.S.I. :** 3, rue de Lorraine, 25000 Besançon. Tél. : 81-82-24-51.

(26) **Centauri Informatique :** 12, rue Saint-Gaucher, BP 255, 26205 Saint-Gaucher. Tél. : 75-51-20-16.
**D.I.A. :** 4, rue Jaubert, 26000 Valence.
Tél. : 75-44-39-59.

(27) **Drouhet :** 34, rue du Docteur-Oursel, 27000 Évreux. Tél. : 32-39-15-88.
**La Commande Électronique :** 7, rue des Prias, 27920 Saint-Pierre-de-Bailleul.
Tél. : 32-52-54-02.

(28) **Jean Legue :** 10, rue Noël-Ballay, 28000 Chartres. Tél. : 37-21-17-17.

(29) **Brest Boutique Informatique :** 40, rue de Siam, 29200 Brest.
Tél. : 98-46-43-73.
**Kemper Informatique :** 74, avenue de la Libération, 29000 Quimper.
Tél. : 93-53-31-48.
**Majuscule Informatique :** 128, avenue Jean-Jaurès, 29200 Brest.
Tél. : 98-80-39-23.

(30) **Arcomel :** 2, rue Duclaux-Monteils, 30100 Arles. Tél. : 66-86-57-55.
**Micronimes :** 10 bis, rue Émile-Jamet, 30000 Nîmes. Tél. : 66-21-08-91.

(31) **F.N.A.C. Toulouse :** 1 bis, Promenade-des-Capitouls, 31000 Toulouse.
Tél. : 61-23-11-08.
**Micro Diffusion :** 43, boulevard Carnot, 6, rue d'Aubuillon, 31000 Toulouse.
Tél. : 61-63-87-59.
**Omega Electronics :** 2, boulevard Carnot, 31000 Toulouse.
Tél. : 61-63-99-02.
**Pixisoft :** 1, rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél. : 61-23-48-02.

(32) **Microdis I.O.F. :** 5, rue Gambetta, 32000 Auch. Tél. : 62-63-51-14.
**Fave :** Caillave, 32700 Lectour.

(33) **Crazy Eddie :** 22, rue Ravez, 33000 Bordeaux. Tél. : 56-44-40-12.
**L'Onde Maritime :** 257, rue Judaïque, 33000 Bordeaux.
Tél. : 56-24-05-34.
**Microsoft Informatique :** 1 bis, rue Riausac, 33000 Bordeaux.
Tél. : 56-94-50-94.
**M.I.D. :** 18, place Pey-Berland, 33000 Bordeaux.
**Philippe Électronique :** 11, rue de Lalande, 33000 Bordeaux.
Tél. : 56-31-45-82.
15, cours de l'Argonne, 33000 Bordeaux.
Tél. : 56-91-04-64.

(34) **Alliance Informatique :** 21, avenue de la Marne, 34500 Béziers.
Tél. : 67-28-12-98.
**Micropus :** 15, cours Gambetta, 34000 Montpellier. Tél. : 67-92-58-83.

(35) **Micro C :** 3, boulevard de Beaumont, 35000 Rennes. Tél. : 99-31-76-41.

(36) **List Informatique :** 12, rue Ledru-Rollin, 36000 Châteauroux.
Tél. : 49-22-49-49.
**Microtop :** 105 bis, rue Raspail, 36000 Châteauroux.

(37) **Le Présent :** 21, rue du Change, 34000 Tours. Tél. : 47-64-36-24.
**L.I.M. :** Centre commercial CATS, 37170 Chambray-les-Tours.
Tél. : 47-27-29-00.

(38) **By Informatique :** 28, rue Denfert-Rochereau, 38000 Grenoble.
Tél. : 76-43-40-49.
**Micro Avenir :** 2, avenue Georges-Frier, 38500 Voiron. Tél. : 76-65-72-55.

(39) **D. Germond S.A. :** 19, rue Besançon, 39100 Dole. Tél. : 84-82-45-77.
**Librairie Marque Maillard :** 13, rue Lecourbe, 39000 Lons-le-Saunier.
Tél. : 84-47-28-25.

(40) **Informatique Basco Landaise :** 90, avenue Vincent-de-Paul, 40100 Dax.
Tél. : 58-74-77-38.
**Informatique Basco Landaise :** 71, boulevard d'Haussez, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58-06-03-48.

(41) **Ets Philippe Denis :** 20-56, avenue Gérard-Yvon, 41100 Vendôme.
Tél. : 54-77-02-87.
**Inoval :** 1, rue L.-J.-Philippe, 41007 Blois. Tél. : 54-78-36-66.

(42) **France Disquette :** 34, rue de la République, 42000 Saint-Étienne.
Tél. : 77-21-26-28.

(43) **Détroit informatique :** avenue Foch, 43000 Le Puy. Tél. : 71-09-49-07.
**K.I. :** Beaulieu, 43800 Vorey.
Tél. : 71-08-56-24.

(44) **Micronaute :** 9, rue Urvoy-de-Saint-Bedan, 44000 Nantes.
Tél. : 40-69-03-58.

(45) **Merci :** 23, rue de la Mouchetière, ZI Ingre, 45140 Saint-Jean-de-La-Ruelle.
Tél. : 38-43-11-83.

(46) **Bureau Système 46 :** 49, boulevard Gambetta, 46000 Cahors.
Tél. : 65-35-34-14.
**Soft Vert :** 48 bis, rue Émile-Zola, 46100 Figeac. Tél. : 65-34-21-13.

(47) **J.C.R. :** 16-18, boulevard de la Marine, 47300 Villeneuve-sur-Lot.
**Pyrénées Landes Informatique :** 6, rue Diderot, 47000 Agen.
Tél. : 53-66-67-90.

(48) **Soberim :** 6, rue Chapetal, 48000 Mende. Tél. : 66-65-01-60.

(49) **Microvideo Center :** rue Franklin-Roosevelt, galerie du Palace, 49000 Angers. Tél. : 41-88-00-00.
**Peek et Poke :** 10, place de la République, 49100 Angers. Tél. : 41-86-15-89.
**Temps X :** 17 bis, place Molière, 49000 Angers. Tél. : 41-88-05-25.

(50) **Habert Micro :** 12, place de la Révolution, 50100 Cherbourg.
Tél. : 33-93-04-03.

(51) **Double « A » Distribution :** 11, rue Derode, 51100 Reims.
Tél. : 26-02-60-44.
**Logimicro :** 2, avenue de Laon, 51100 Reims. Tél. : 26-47-44-14.

(52) **Bolot Geoffrin :** 53, rue Aristide-Briand BP 26, 52300 Joinville.
Tél. : 25-96-14-99.
**H.B.N. Électronique :** 332, avenue de la République, 52100 Saint-Dizier.
Tél. : 25-05-72-57.

(53) **M.I.L. :** 27, rue Ambroise, 53000 Laval. Tél. : 43-49-08-25.

(54) **Électronique Loisirs :** 66, rue du Mont-Désert, 54000 Nancy.
Tél. : 83-41-08-84.
**Facen Électronique :** ZI d'Heillecourt, BP 92, 54183 Heillecourt Cedex.

(55) **Microland :** 94, boulevard de La Rochelle, 55000 Bar-le-Duc.
Tél. : 29-79-48-32.
**Yung :** 44, rue Levraux, 55500 Ligny-en-Barrois. Tél. : 29-78-42-24.

(56) **L'Ordinateur 56 :** 11, quai des Indes, 56100 Lorient. Tél. : 97-64-52-54.
**L'Ordinateur 56 :** 38, boulevard de la Paix, 56000 Vannes.

(57) **Argo Informatique :** 3, place de la Gare, 57800 Greyming-Merlebach.
**Grychta Frères :** 1 et 15, rue de la Fontaine, 57000 Metz. Tél. : 87-75-61-43 et 87-36-09-18.
**Lorraine Informatique Service :** 14, rue Joffre, 57100 Thionville.
Tél. : 87-33-11-20.

(58) **Microstore :** la Grande-Place, 58400 Chaulignes. Tél. : 86-37-86-22.

(59) **France Papeterie :** 37, avenue de France, 59600 Maubeuge.
Tél. : 27-64-69-48.
**Goto Informatique :** Centre Mercure, 445, boulevard Gambetta, 59976 Tourcoing.
**Micropuce :** 1, rue du Plat, 59800 Lille.
**Tam Scall :** 105, rue Léon-Gambetta, 59000 Lille. Tél. : 20-57-18-81.
**Micro Computer Service :** 24, rue du Docteur-Louis-Lemaire, 59140 Dunkerque. Tél. : 28-63-00-10.

(60) **Cero :** 12, rue de Gouvieux, 60500 Chantilly. Tél. : 44-58-18-09.

(61) **Loisir Informatique :** 11, rue du Perre, 61220 Vimoutiers.
Tél. : 33-39-16-65.

(62) **Lens Micro Informatique :** 96, avenue Alfred-Maes, 62300 Lens.
Tél. : 21-28-72-44.
**Ets Ruffin :** 165, rue Sadi-Carnot, 62400 Béthune. Tél. : 21-68-29-39.

(63) **Aifa Informatique :** 21, rue Colbert, 63000 Clermont-Ferrand.
Tél. : 73-93-02-88.
**Pacei :** 20, rue Émile-Zola, 63400 Chamalières. Tél. : 73-37-71-05.

(64) **Base 4 :** 11, rue Samonzet, 64000 APU. 59-83-78-78.
**Informatique Basco Landaise :** Résidence du Centre, 64600 Anglet.
Tél. : 59-31-96-07.

(65) **Micro Pyrénées :** 41, rue du 4-Septembre, 65000 Tarbes.
Tél. : 62-93-70-71. Tél. : 92-83-63-21.

(66) **I.B.S. :** 14, rue Vauvenargues, 66000 Perpignan. Tél. : 68-85-17-11.

**Série Informatique :** 15, boulevard Mercader, 66000 Perpignan. Tél. : 68-34-00-11.

(67) **Micro Center :** Centre commercial des Halles, 67000 Strasbourg. Tél. : 88-22-31-50.

(68) **F.N.A.C. Mulhouse :** 1, place Franklin, 68200 Mulhouse. Tél. : 89-42-09-55.

(69) **Computer Shop Janal :** 1, place Chazette, 69001 Lyon. Tél. : 78-39-44-76.

**F.N.A.C. Lyon :** 62, rue de la République, 69000 Lyon. Tél. : 78-42-26-49.

**Game Over :** 9, rue Franklin, 69002 Lyon. Tél. : 78-42-12-82.

**Micro Boutique :** 37, passage de l'Argue, côté rue de Brest, 69002 Lyon. Tél. : 78-37-46-17.

**France Disquette :** 255, avenue Berthelot, 69008 Lyon. Tél. : 78-01-79-63.

(70) **Électronique 70 :** 40, rue E.-Herriot, 70300 Luxeuil-les-Bains. Tél. : 84-40-20-04.

(71) **A.R.G. :** 21, rue Fructidor, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85-41-63-00.

**Micros et Robots :** 15, rue Fructidor, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85-93-34-82 et 85-41-36-16.

(72) **Castel Hifi :** 71-73, rue Aristide-Briand, 72500 Château-du-Loir. Tél. : 43-44-04-64.

(73) **La Boutique Informatique :** 65, rue de la République, 73200 Albertville.

**Climalp :** 20, rue des Chevaliers-Tireurs, 73000 Chambéry. Tél. : 79-62-64-50.

(74) **S.I.S. :** 18, rue Léandre-Vaillant, 74100 Annemasse. Tél. : 50-92-85-80.

(76) **Loisir Informatique Citizen Band :** 31, boulevard de la Marne, 76000 Rouen. Tél. : 35-07-60-60.
22, place du Général-de-Gaulle, 76600 Le Havre. Tél. : 35-43-51-54.

**Service Computer :** rue La Fayette, 76100 Rouen. Tél. : 35-62-34-63.

(79) **Supra Informatique :** 102, avenue de Paris, BP 416, 79000 Niort. Tél. : 49-28-16-62.

(80) **Éco Informatique :** 23, route de Paris, 80000 Amiens. Tél. : 22-95-30-80.

**Popson :** 110, rue du Maréchal-de-Lattre-de-Tassigny, 80000 Amiens. Tél. : 22-91-87-95.

(81) **Micromatic :** 7, rue Claude-Berger, 81000 Albi.

**Microtop :** 245, avenue du Général-de-Gaulle, 81100 Castres. Tél. : 63-35-54-47.

(82) **Bureau Système 82 :** 53, avenue Gambetta, 82000 Montauban. Tél. : 63-03-63-88.

**Microtop :** route de Pech-Boyer, 82000 Montauban. Tél. : 63-63-88-44.

**Tandy :** 15, place Prax-Paris, centre commercial de l'Occitan, 82000 Montauban. Tél. : 63-63-53-25.

(83) **A.M.I. :** La Placer, avenue Benoist-Malon, 83000 Toulon. Tél. : 94-41-44-39.

**J.C.R. :** 44, rue Frédéric-Mistral, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94-85-15-78.

(84) **L'Onde Maritime :** 29 bis, boulevard de la Libération, 84450 Saint-Saturnin-les-Avignon. Tél. : 90-22-47-27.

**Interfaces :** 32, rue de la Balance, 84000 Avignon. Tél. : 90-85-44-77.

(85) **J.C.R. :** passage du Commerce, 85200 Fontenay-le-Comte.

**Microforum :** 12, rue Paul-Doumer, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51-05-20-04.

(86) **Liste Informatique :** 8, rue de l'Éperon, BP 426, 86011 Poitiers Cedex. Tél. : 49-41-43-86.

**Microtop/Microcosme :** 39 bis, rue Maréchal-Foch, 86000 Poitiers. Tél. : 49-41-37-86.

(87) **Baradat Électroniques :** 5, place Fournier, 87000 Limoges. Tél. : 55-33-18-36.

**Moreau :** 28, rue Sadi-Carnot, 87700 Axe-sur-Vienne. Tél. : 55-70-27-06.

**Penicaut Informatique :** 3, rue Jules-Guesde, 87000 Limoges. Tél. : 55-34-64-19.

**Micro-informatique 88 :** 24, rue Dauphine, 88100 Saint-Dié. Tél. : 29-56-69-27.

**Nomega Vosges informatique :** 43, rue de Nancy, 88000 Épinal. Tél. : 29-33-05-73.

(89) **Alliance Informatique :** 24, rue René-Binet, 89100 Sens. Tél. : 86-95-16-20.

**Corbon Informatique :** 12, rue des Vieilles-Étuves, 89100 Sens. Tél. : 86-65-78-99.

**S.D.I. :** 25, route de Montargis, 89300 Joigny. Tél. : 86-62-06-02.

### RÉGION PARISIENNE

(77) **ITM 77 :** Centre commercial de la ferme d'Ayan, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60-28-61-60.

(78) **Galaxie :** 20, rue F.-Arago, 78110 Le Vésinet. Tél. : 30-53-08-78.

**Game's :** Centre commercial Vélizy II, niveau bas, 78640 Vélizy. Tél. : 34-65-18-81.

**Microfolie's :** 4, rue André-Chénier, 78000 Versailles. Tél. : 30-21-75-01.

**Microfolie's :** 34, rue des Louviers, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 34-51-71-11.

(93) **Nasa Électronique :** Centre commercial Bobigny II, 93008. Tél. : 48-30-64-60.

**Vidéo Club II :** Bobigny, Centre commercial Bobigny II. Tél. : 48-31-69-33.

(94) **Galaxie :** 9/11, rue G.-Enesco, 94008 Créteil. Tél. : 43-77-12-63.

**Informatique System France :** 99, avenue du Général-Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43-68-12-12.

**Ivelec Center :** 62, rue du Général-de-Gaulle, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 45-76-73-13.

**K.B. Informatique :** 18, avenue E.-Thomas, 94300 Vincennes. Tél. : 45-21-07-09.

**Ordividuel :** 20, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : 43-28-22-06.

**Val-de-Marne Computer :** 62 *bis*, avenue G.-Clemenceau, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43-78-00-72.

(95) **Nasa Électronique :** 53, rue P.-Vaillant-Couturier, 95100 Argenteuil. Tél. : 39-61-40-44.

### PARIS

(1) **Vidéoshop :** 50, rue de Richelieu. Tél. : 42-96-93-95.

(2) **Digit Center :** 23, boulevard Poissonnière. Tél. : 42-21-49-66.

**Vidéotroc :** 89 *bis*, rue de Charenton. Tél. : 43-42-18-54.

Suite de la page 145

## ADRESSES

(3) **Starsoft :** 187, rue du Temple. Tél. : 48-04-71-88.

(5) **Dialog :** 28, rue des Ormes. Tél. : 43-29-55-31.

**Maubert Electronic :** 49, boulevard Saint-Germain. Tél. : 43-29-40-04.

**Microstory :** 14, rue de Poissy. Tél. : 43-25-51-52.

**Règle à calcul :** 67, boulevard Saint-Germain. Tél. : 43-25-68-88.

(6) **2010 Electronics :** 71, rue du Cherche-Midi. Tél. : 45-49-14-50.

**FNAC :** 136, rue de Rennes. Tél. : 45-44-39-12.

(8) **Digit Center :** 84, Champs-Élysées. Tél. : 45-63-22-36.

**FNAC Étoile :** 26, avenue de Wagram. Tél. : 47-66-52-50.

**Sivea :** 33, boulevard des Batignolles. Tél. : 45-22-70-66.

(9) **Computer Solutions :** 57, rue La Fayette. Tél. : 48-78-06-91.

**Computer 3 :** 3, rue Papillon. Tél. : 45-23-51-15.

**Dynamite Computer :** 54, rue de Dunkerque. Tél. : 42-82-17-09.

**Espace Micro :** 32, rue de Maubeuge. Tél. 42-85-25-20.

**Home's Computer :** 40 *bis*, rue de Douai.

(10) **Général Vidéo :** 10, boulevard de Strasbourg. Tél. : 42-06-50-50.

**Goal Computer :** 15, rue Saint-Quentin. Tél. : 42-00-57-71.

**Illel :** 86, boulevard Magenta. Tél. : 42-01-94-68.

**Logic Store :** 39, rue de Lancry. Tél. : 42-06-72-28.

**Microvidéo :** 8, rue de Valenciennes. Tél. : 42-01-24-30.

(11) **Amie :** 11, boulevard Voltaire. Tél. : 43-57-48-20.

**Coconut :** 13, boulevard Voltaire. Tél. : 43-55-63-00.

**Logic Store :** 92, rue du Chemin-Vert. Tél. : 43-38-52-49.

**Midi Shop :** 64, boulevard Beaumarchais. Tél. : 48-07-22-02.

**Music Land :** 66, boulevard Beaumarchais. Tél. : 47-00-09-13.

**Ultima :** 5, boulevard Voltaire. Tél. : 43-38-96-31.

(12) **Eden Computer :** 102, avenue du Général-Bizot. Tél. : 43-42-22-50.

**MSX Vidéo Center :** 89 *bis*, rue de Charenton. Tél. : 43-42-18-54.

(13) **Run Informatique :** 62, rue Gérard. Tél. : 45-81-51-44.

(14) **Coconut :** 29, rue Raymond-Losserand. Tél. : 43-22-70-85.

**JBG Électronics :** 163, avenue du Maine. Tél. : 45-41-41-63.

**Nasa Électronique :** 88, avenue du Maine. Tél. : 43-21-94-30.

**Shop Info :** 26, rue Vercingétorix. Tél. : 43-20-15-35.

**Vidéo Shop :** 251, boulevard Raspail. Tél. : 43-21-54-45.

(15) **Madison Informatique :** 127, rue Saint-Charles. Tél. : 45-78-81-16.

(16) **Coconut Étoile :** 41, avenue de la Grande-Armée. Tél. : 45-01-67-28.

(17) **AM II Informatique :** 163, rue de Rome. Tél. : 46-22-22-39.

**Électron :** 117, avenue de Villiers. Tél. : 47-66-11-77.

(18) **VTR :** 54, rue Ramey. Tél. : 42-52-87-97.

## VENTES

### AMSTRAD

Vends Amstrad 464 monochrome+9 jeux originaux+nombreux jeux et Hébdogiciel. Prix : 2 000 F. **Mehdi HASSANI, 15, chemin des Aubepines, 69340 Francheville. . Tél. : 78.34.11.12**

Vends Amstrad CPC 664 monoch. + magnéto et Péritel + 15 jeux de qualité avec 7 livres. 2 500 F. **Jean-Ange PALMONT, rue du 11 Novembre, HLM. 2, 23000 Guéret.. Tél. : 55.52.74.29.**

Vends Amstrad 464+70 logiciels+joystick+livres+listing. Tout en très bon état. Prix : 4 000 F (sous garantie). **Laurent VEZZARO, 65, rue des Rabats, 92160 Antony. Tél. : 42.37.82.39.**

Vends moniteur vert. pour Amstrad t.b.é. Prix :550 F. cause achat d'un ordinateur. **Stéphane JUPIMET, résidence La Maguelone, chemin de paradis, 13500 Martigues. Tél. : 42.42.11.95.**

Vends Amstrad CPC 664 monochrome + adapteur péritel + livre + manette jeux + disquettes. Etat neuf, jamais servi ! Prix : 4 000 F. **Pascal MASSÉ, résidence Vendôme, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.37.14.04.**

Vends disquettes Amstrad 110 F l'une : Millioni, Cauldron 2, Movie, L'héritage, Ghost Goblins ou échange contre d'autres. **Gilles DEGOUY, 25, rue de Chypre - Esnandes, 17137 Nieul-Sur-Mer. Tél. : 46.01.20.39.**

Vends nombreux jeux Amstrad disq. Logiciels d'origine (Rocky horror show, Bataille d'Angleterre, Metro 2018, etc.) A moitié prix. **Jean-Michel GUELFI, 29, rue des Bruyères, 92600 Asnière. Tél. : 47.93.93.95.**

Vends Amstrad CPC 464 + logiciels et consoles Coleco + turbo + 4 cartouches, les 2 séparément à un prix intéressant. **Emmanuel COURTOIS, 3, rue des Pierres, St. Thibault des Vignes, 77400 Lagny. Tél. : 42.40.31.34.**

Vends Amstrad 664 couleur+lecteur K7+40 jeux K7 + 21 disq. avec 30 jeux + traitement de texte + comptabilité + utilitaires + joystick + documents. Prix : 5 800 F. **Jean-Jacques BÉNADON, 10, rue du Commandant-Jean-Dumail, Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.04.16.**

Vends imprimante Amstrad DM P1, neuve, jamais servie, cause dbl. emploi, val. neuve 2 490 F, cédée 1 600 F. Franco sur tout le territoire. **Bruno FAYENS, le clos des vanneaux, 11, rue de la Rheinmatt, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.63.51.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome+super jeux+manette. Etat impeccable. Garantie. Le tout : 2 000 F. Affaire exceptionnelle. **Benoît DE MOURA, 105, bd Lefèvre, 75015 Paris. Tél. : 48.42.18.14.**

Vends CPC 464 couleur + bonnes K7 : Macadam bumper, Cauldron, Wintergames, etc. + manuel + programmes (40). 3 000 F. **Charles-Antoine BIGNON, 134, rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. : 48.25.21.59. (après 18 h).**

Stop affaire. Vends Amstrad CPC 464 couleur octobre 85, imprimante DMP 100+accessoires+très nombreux programmes, le tout en parfait état :4 300 F. **Jean-Luc TAUMAN, 17, rue Thouin, 75005 Paris. Tél. : 43.26.66.72.**

Vends K7 Amstrad : Year Kung-Fu, Amstrad Gold Hits, Raid, Super test, Beach H.II, Alien 8 ou échange contre autres. 80 F chacune. **Didier SMADJA. Tél. : 46.27.29.73.**

Vends Interface Péritel MP1 neuve pour Amstrad CPC 464 : 200 F+Imprimante Seïkosha GP 100 A M42 : 1 350 F. **Tél. : 42.45.71.69. (A partir de 19 h).**

Vends K7 jeux pour CPC 464+un joystick+nombreux « Hebdos » et Amst magazine : super prix ! **Stéphane LIGNON, 13, rue de l'Ours, 6300 Colmar. Tél. : 89.24.44.95.**

### APPLE

Vends Apple IIc + Image writer + moniteur AVB + 2e drive + joystick + koala + 20 livres + Pom's + Epistole + Version tel + Flight simulator + nombreuses disq. Prix : 13 000 F. **Pierre-Yves BONNARDOT, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.27.70.29.**

Vends jeux pour Apple II, très bas prix : Aztec, Goonies, Winter games, Summer games 2, etc. **Olivier LOCHERER, 19, rue des Violettes 68320 Kunheim. Tél. : 89.47.42.49. (entre 19 et 20 h le week end).**

Vends Apple II Europlus avec drive et moniteur + carte 16K + livres + jeux dans leur tiroir de rangement. Prix : 4 000 F. **Yann ROUSSEAU, 10, avenue de la Porte de Ménilmontant, 75020 Paris. Tél. : 43.61.10.58.**

Vends Apple IIc, t.b.é., + écran monochrome + cordon péritel + logiciels : 7 500 F à débattre. Vends Koala pad : 700 F. **Bertrand GARNIER, 18 bis, bd du Nord, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.81.14.52.**

Vends Apple II + drive, moniteur orange souris, boîte rangement disq., 50 revues : l'Oi, Micro systèmes, manuels, très nombreux softs. 9 000 F à débattre. **Yann CHRISTIEN, 5, rue Villebois-Mareuil, 94300 Vincennes. Tél. : 48.08.19.34.**

Vends pour Apple II : Alter Ego, Oo topos, Nine princes in Amber, Super Huey, Black cauldron, Movie maker 2. **Jean-Marc ROUSSEAU, 10, Résidence Vert Pré, rue de Hausquette, 64600 Anglet. Tél. : 59.31.97.48.**

Vends Apple IIc + joystick + moniteur vert + livres + logiciels divers. Prix global :10 000 F. **Elisabeth LE CLAINCHE, 25, bd Jean-Jaurès, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.28.19.**

Vends Apple IIc 85 + livres + souris + logiciels + 50 disq. vierges + moniteur Philips vert : 7 000 F. **Claude PARISOT, 69, rue de la Belle-Epine, 78650 Beynes. Tél. : 34.89.33.18.**

Apple IIc + souris + Mouse paint + Impr. scribe (couleur) + flashcalc + livres : 9 000 F à débattre. **Charles-Edouard RUAULT, 11, rue de Verneuil,75007 Paris. Tél. : 42.60.80.30. (18 à 21 h).**

Vends Apple IIc, 128 Ko, 80 col., moniteur couleur Taxan RGB vision 2, disquettes, nombreux program. avec doc., stick, Duodisk, 2 ans, t.b.é. Prix à débattre. **Edith MERCIER, 2, rue Bourget, 80500 Montdidier. Tél. : 22.37.08.33.**

Vends Apple II, 64 Ko + 2 drives + mon. + imprimante + joy. + CPM + chat mauve + wildcard + synth. voix + nombreux prgs et docs + ventilateur. 7 000 F. (Urgent). **Hong Hai VUONG, 47, rue Dombasle, 75015 Paris. Tél. : 42.50.00.86.**

Vends Apple IIe, 64 Ko (9/83) + écran 2E + 1 dik2 + joystick + Pascal 1-2 + Prgs jeux et utilitaires. Prix : 8 000 F. **Patricia SAUBADINE, 91, bd Magenta, 75010 Paris. Tél. : 42.46.30.46.**

Vends imprimante Imagewriter pour Apple IIc, papier, rubans, logiciels : 3 600 F, acheté en 86. Vends Coleco, Donkey Kong, Carnival. Affaire ! Prix : 400 F. **Vincent BARRAU, 18, rue de l'Oratoire, 31190 La Gardelle-sur-Leze. Tél. : 61.56.54.06.**

Vends compatible Apple : 8 990 F+2 drives+cartes : HGR, 80 col, Emul. (Pavé num+24 fcts préprogrammées (ables). Echange jeux. **Emmanuel ROBERT, 25, rue André Bollier, 94100 Saint-Maur. Tél. : 42.83.49.52.**

Urgent ! Vends pour Apple II, cartes : Neptune, souris, graphicard puis version calc, budget familial à 50 % du prix. **M. ALLUCHON, 102, bd Gabriel-Péri, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.05.14.43. (19 h).**

Vends Apple IIe+moniteur monochrome+lecteur de disquettes+jeux. Prix à débattre. **Claude DELUERMOZ, Le Vieux Bouillardisse, 13720 La Bouillardisse. Tél. : 42.04.84.27.**

Vends Apple II Europlus+2 drives+monit. N/B+cartes langage, Z 80, Péritel, 80 col. horloge. Le tout ou séparément, prix à débattre. **Frédéric PAUCHET, 19, rue des Peupliers, 62600 Verton. Tél. : 21.84.34.21.**

Apple IIc, 128 Ko t.b.é. (12/85) + moniteur IIc + stand + souris + per.+ nombreux manuels et disq. (Mouse desk/paint, etc.) : 9 500 F. **Thierry FRAŽ, Route Nationale, 09160 Prat-Bon Repaux. Tél. : 61.96.60.11.**

### ATARI

Urgent ! Vends lecteur cassettes Atari 1010 : 300 F, imprimante Atari 1020 : 700 F, en excellent état. **Bruno TALOUARN, 55, rue Georges-Clemenceau, 85170 Saint-Denis-la-Chevasse. Tél. : 51.41.33.59. (après 18 h 30).**

Vends Atari 800 XL + 1010 + drive 1050 + super logiciels : Spy vs, Spy 2, Road race, Free, Mindshadow, Silent service + livres + Q shot 2. Prix : 2 500 F, T.b.é. **Olivier ROCHE, 33360 Lignan-de-Bordeaux. Tél. : 56.78.32.90.**

Vends Atari 800 XL+lecteur de disquettes 1050+30 jeux+boîte de rangement de 50 disquettes. Le tout :1 850 F. **Olivier LEDOIT, 3, place de Palfour, 78360 Montesson. Tél. : 39.52.27.23.**

Vends 520 STF Atari+40 logiciels. Appareil sous garantie, modem en cadeau : 3 600 F. Vends CPC 464 couleur+joystick+20 disq.+nbx livres : 4 000 F. **SALAGNAC. Tél. : 47.85.89.11. ou 45.26.43.88.**

Atari 800 XL+drive 1050+20 programmes+livres,t.b.é. (acheté 12/85). Prix : 2 000 F à débattre. **Patrick FITTING, 38, rue Auguste-Poullain, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.27.31.72. (après 19 h).**

Atari 800 XL + drive 1050 + imprimante 1020 + tablette + 70 jeux sur disq.+livres+assembleur. Le tout : 2 500 F. Echange progs pour 520 STF. **Eric ROGER, 146, bd Baille, 13005 Marseille. Tél. : 91.78.85.20.**

Vends pour Atari 800 XL, 30 jeux sur K7 (Decathlon, Pole pos. kit, Space shuttle, Bruce Lee, Bob SB, etc.) Paiement contre remboursement. **Yann YGOUF, 17, route Nationale, 80480 Dury. Tél. : 22.95.00.04.**

Vends tablette tactile Atari neuve : 500 F+3 coffrets (5 cassettes + livrets) d'initiation au Basic Atari neufs : 300 F. **Tél. : 47.84.36.26.**

Vends Atari 800 XL+lect. K7 1010+nombreux logiciels (jeux, ut., langages, éduc., etc.) état impeccable. Prix à discuter. **Jean-Michel GINESTET, ;Agen d'Aveyron, 12630 Gages. Tél. : 65.42.30.76. (week-end).**

Vends Atari 800 XL+drive+logiciels+adaptateur secam+1010+imprimante 1029+livres. Pour tous renseignements et offres : **Thierry LASSALLE, 12, square Einstein,91000 Evry. Tél. : 60.79.41.20.**

Vends Atari 800 XL + drive (70 programmes) + imprimante + 2 quickshots + TV + doc. Echange contre autre ordinateur ou vends à bas prix. Détail possible. **Yann HERVE, Kermarquer, 56470 La Trinité. Tél. : 97.55.74.47.**

Atari 800 XL + 1050 + 1010 + livres et logiciels. Prix à débattre : 3 800 F. Vends préampli audio-vidéo Kenwood neuf sous garantie :2 500 F. **Pascal BOUSSIN, 128, rue Musselburgh, 94500 Champigny. Tél. : 47.06.37.79.**

Vends Atari VCS 2600 + cartouche Jungle hunt : 200 F. **Laurent GAGNIERE, 99, Le Village, 95330 Domont. Tél. : 39.91.20.65.**

Vends Atari 800 XL PAL + lecteur K7 + logiciels : 500 F. Drive 1050 : 950 F + logiciels. Egalement matériel + logiciels CBS. **Tél. : 48.52.08.26. (le soir).**

Vends pour Atari 130 XE + 1050 + manette + 2 coffrets de 100 disq. Le tout : 4 000 F. Vente séparée possible. **Alexandre LIBRETTI, 91000 Evry. Tél. : 60.78.06.10.**

Vends pour Atari XE/XL : A 1029 : 1 200 F, A 1020 : 600 F, synfile + syncalc + Atari text N.F. :1 500 F + divers logiciels à 100 F ou gratuits. **Eric BOQUIER, 21, rue E. de Rothschild, 77164 Ferrières. Tél. : 60.07.23.62. (après 18 h 30).**

Atari 800 XL + drive 1050 + joystick KS + livres + synthèse vocale + nombreux jeux et 10 util. (Valeur ; 26 000 F). Cherche heureux possesseur (à débattre). **Laurent RAMON, 90, rue de Leyde, 34100 Montpellier. Tél. : 67.45.61.25.**

Vends VCS Atari + 11 K7 (Zaxxon, Jungle hunt, River Raid, Dig Dug, Berzerk, etc.) :1 500 F. **Olivier MARQUOIN, La Source, Bât. C5, avenue W. Booht, 13011 Marseille, Tél. : 91.89.50.88.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + 1010 + 1020 + 20 disq. jeux + utilitaires langages + docs + livres. Le tout : 2 000 F. **Bertrand LESOT, 18, rue Henri-Barbusse, 62400 Fouquières-lès-Bethune. Tél. : 21.68.47.84.**

Vends Atari 800 XL + cordon péritel + manuel d'utilisation. Prix : 700 F. **Thierry DECHENAUD, 4, rue des Hortensias, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : 30.36.76.77.**

Vends Atari 520 STF + nombreuses disquettes jeux et utilitaires : VIP Emulcom, Time bandit, Hacker II, etc. Le tout pour 6 500 F. **Phouang-Khan THAO, 6, avenue Balzac, 93420 Villepinte. Tél. : 42.23.59.91.**

Vends interface (câble + disq.) de liaisonAtari/modem. Vends modem Telsa T440 pour 800 XL. Cherche aussi Chip pour Atari 810. **Xavier PODEVIN, 16, rue du 11 Novembre, 59930 La Chapelle d'Armentières. Tél. : 20.35.44.33.**

Vends pour Atari : Interfaces Happy 1050 + X DOS + Digivox + RTTY + 130 XE + 1050 + moniteur + nombreuses disquettes programmes. Faire offres écrites. **Manuel HERNANDEZ, 6, rue Proudhon, Bât. 18, Les Buis, 25700 Valentigney.**

Atari 800 XL. Vends imprimante 1029, cartouches de jeux et nombreux programmes sur disq. Liste sur demande. **Frédéric LIENARD, 27, rue de l'Etang, 88190 Golbey. Tél. : 29.82.40.47.**

Vends Atari 800 XL + drive + lecteur K7 + tablette graphique + 2 joysticks + 7 disquettes vierges + nombreux jeux (Free, Karateka, etc.) + livres : 1 990 F ! **Emmanuel ROTURIER, 93, av. de la Citadelle, 21240 Talant. Tél. : 80.55.28.30.**

Vends livre pour Atari XL/XE bon état : 70 F ou TCR nombreux rails ; 3 manettes ; 1 voiture (l'autre ne fonctionne pas bien) :pour 150 F. **Alexandre BEL, 24, avenue César-Franck, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.94.17.22.**

Vends Atari 800 XL : 400 F env., 1050 lecteur disq. : 900 F env. + nombreux jeux, imprimante 1029 : 1 000 F env. (Vente séparée poss.) **Hervé LEJEUNE, Pavillon de la Patinoire, 88000 Epinal. Tél. : 29.34.15.50.**

Vends Atari 800 XL + LD 1050 + programmes + imprimante 1020 + livres + boîtes de rangement. Le tout pour 4 500 F. **Frantz BALLAIS, 8, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.83.44.53.**

Vends Atari 130 XE, 128 K + drive 1050 + DOS 2.5 et 3 + 10 disq. vierges + moniteur couleur Taxxan. Le tout : 4 990 F (neuf : 6 500 F). **Stéphane CHARPINET, Les Portiques, 25, rue Th. Reinach, 73290 Servolex. Tél. : 79.25.92.02.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + jeux (Zorro, Spy vs Spy 2, Super Zax., Gonnies, etc.) + 2 joysticks + nombreux livres et listing : 2 000 F. **Thierry THOMAS, rue de l'Eglise, Bourg du Pabu, 22200 Guingamp. Tél. : 96.21.03.40.**

Vends Atari 800 XL, 5 cartouches, magnéto.1010, 65 jeux, livres. Prix :1 300 F. Drive 1050 + 65 disq. Prix : 2 500 F. Fichier seul, prix : 1 500 F. Vends K7 et disq. jeux. **Jacky BIDOUX, 18, rue Bertrand-Bonin, 93130 Noisy le Sec. Tél. : 48.47.95.29.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imprimante 1029 + adaptateur péritel + 100 disq. + magnéto. + programmes. Prix : 4 000 F (prix è débattre). **Thierry LASSALE, 14, square Einstein, 91000 Evry. Tél. : 60.79.41.20.**

Vends Atari 800 XL + 1010 + 50 jeux + initiation Basic 5 K7 + livres. Prix : 1 500 F ; 800 XL + 1050 + 65 disquettes + livres, prix : 2 400 F. Le tout sous garantie. **Albert SAILLAT, 7, rue Marcelin-Berthelot, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.39.20.**

Vends pour Atari drive 810 + chip + nombreux jeux (disquettes, cartouches) international ; Karate, Beach head II,

Racing, Zorro, Goonies, Hacker. **Ivan ZAIDMAN, 10, rue Porte-Saint-Pierre, 03100 Montluçon. Tél. : 70.05.04.95 (après 18h30).**

Vends pour Atari 800 XL : tablette + imprimante graphique 1020 + K7 démo., prix : 1 000 F. Cart. Qix + Star raiders, prix : 220 F ; originaux K7 : 65 F pièce (Hulk, Boulder dash 2...). **Michel PICCO, 30, résidence du Soleil, 31190 Auterive. Tél. : 61.50.52.03**

Vends drive 1050 Atari (9/85) + Ultima 3, Free racker, etc., prix : 1 100 F ; lecteur cassettes, prix : 200 F. **Olivier SEGOUIN, 10, bd de l'Ile-de-France, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.92.59.**

Vends Atari 600 XL + 64 K + lecteur K7 1010 + table tactile + 28 jeux (Road-Race, Goonies, Bruce-Lee) + livres. Le tout en parfait état. Prix : 2 000 F. **Frédéric ANDRÉ, 5, rue Lacaille, 75017 Paris. Tél. : 42.29.54.72.**

Vends Atari 130 XE + drive + happy + lecteur K7 + table tactile + jeux (Free, Beach Head 2) + livres + nombreux disq. + 6 K7. Prix : 4 000 F. **Sébastien ZETER, 45, rue Saint-Ignace, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.79.28.36.**

Vends Atari 800 XL + magnéto. + 30 K7 de jeux + livres + cartouches. Prix : 1 000 F. Liquide stock de disquettes de jeux pour Atari XL/XE. **Régis MADEC, 18, Le Dreff, 29213 Plougastel-Daoulas. Tél. : 98.40.62.20.**

Vends Atari 1600 XL + extention mémoire + 1050 + tablette tactile + nombreux jeux. Attention ! Prix : 2 500 F + 50 F par jeu. **Fréddy ARBITOURER, Puybrun, 46130 Bretenoux. Tél. : 65.38.60.96.**

Vends Atari 800 XL + 1010 + joysticks + logiciels. Prix : à débattre. **Hervé FAUX, 126, avenue Gabriel-Péri, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.80.59.**

Vends quelques logiciels de jeux sur Atari 520 ST, 800 XL/130 XE. Prix : bas. **Stéphane BIDOUZE, 417, route du Médoc, 33520 Bruges (Bordeaux). Tél. : 56.28.54.24.**

Vends Atari 2600 + 3 K7 : Vanguard, Atlantis, Star Voyager. Prix : 700 F. **Raphaël CAHIER, 113, bd de l'Hôpital, 75013 Paris. Tél. : 47.07.56.81.**

Vends pour Atari 800 XL : 10 cartouches. Prix intéressant. Echange logiciels de jeux sur disquettes. **Jean DIAS, 2, rue Joseph-Bara, 75006 Paris. Tél. : 43.29.36.89.**

Vends logiciels sur Atari XL et XE (International Karate, Beach Head II, Raid over Moscou, etc. Cherche Happy Contacter. **Jérôme FÉNEAU, 3, bd de la Plage, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.20.45.04.**

Vends Atari 520 STF + TOS ROM + moniteurs M 124 + joystick + progr. Sous garantie. Prix : à débattre. **Paul-André. Tél. : 39.55.17.00.**

Vends Atari 800 XL (t.b.é.) + drive + 1010 + imprimante + moniteur couleur + 70 logiciels + 7 livres + revues + disq. vierges. Prix : 5 500 F. **Laurent FRICTION, 11, rue de l'Arc-de-Triomphe, 75017 Paris. Tél. : 42.27.91.34.**

Vends Atari 2600 + 7 K7 et 2 paires de manettes. Prix : 1 200 F. 3 jeux électroniques : Parachutes, King Kong, Mario. **Romain CHARLES, 10, rue Victor-Hugo, 92240 Malakoff. Tél. : 46.55.97.46.**

Vends Atari 800 XL + magnéto. XC 11 + lecteur de disquettes 1050 + prise péritel avec jeux sur cartouche, 5 K7 et disquettes. Prix : 5 500 F. **Vincent MARY, 21, avenue du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : 43.20.72.16.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur de K7 + télé couleur Sharp + meuble + notices français + 90 logiciels + livres. Le tout t.b.é. Prix : 4 500 F. **Emmanuel LESTIENNE, 21, rue Jacob, 75006 Paris. Tél. : 43.25.74.49.**

Vends Atari 800 XL + 20 K7 + lecteur de K7. Prix : 700 F le tout. **Pierre BAILLY, 8, rue de Duras, 75008 Paris. Tél. : 42.65.02.09 (17h30).**

Vends Atari 800 XL + 1010 + drive 1050 + 2 joysticks + jeux K7 disq. + livres + 10 Tilt + 8 Atariens + 2600 + 6 ROM. Tout complet, t.b.é., (de préférence à Lyon). **Benjamin BERRUX, 2, montée des Forts, 69300 Calvire/Lyon. Tél. : 78.30.84.71.**

Vends Atari 800 XL + magnéto. + nombreux jeux + livres + 2 cartouches + adaptateur péritel. Prix : 990 F. **Régis MADEC, 18, Le Dreff, 29213 Plougastel-Daoulas. Tél. : 98.40.62.20.**

Vends Atari 800 XL + lecteur + 3 K7 (Arcade Classic, Bruce Lee, Super Zaxxon) + 1 cartouche (River Raid) + livre. Prix : 1 500 F à débattre. **Franck DERRIEN, Hameau de Chantabot, 38420 Domene. Tél. : 76.77.07.80.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + magnéto. 1010 + 80 programmes (disq.) International Karate, Beach Head 2 + 20 programmes en K7. Prix : 2 000 F. **Lionel EVANO, 23, rue Marcelin-Berthelot, 94140 Alfortville. Tél. : 43.78.70.15.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imprimante + tablette tactile + lecteur de K7 + logiciels + livre. Prix : 8 000 F à débattre (valeur 10 000 F). **Stéphane FEZAIS, 43, avenue J.-Segrettin, 93220 Gagny. Tél. : 43.32.95.55.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 avec nombreux logiciels + lecteur K7 + 70 logiciels + table tactile + 10 cartouches. Prix : 2 990 F. **Frédéric DAVID, 3, rue Descartes, 45000 Orléans. Tél. : 38.86.69.48.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + 50 disq. monochorme Goldstar vert + joystick. Vends C 64 + 1541 + 1530 + nombreux programmes + 1 joystick. **Alain DANGER, Rue du Château-Croc, 22520 Binic. Tél. : 96.73.67.54.**

Vends lecteur K7 Atari 800 XL (neuf). Prix : 370 F. Vends K7 CBS : Cosmic Avenger, Decatlon, Carnival, Turbo, Venture, Hero, Montin King. Prix : 150 F. Module Turbo. Prix : 550 F. **Frédéric LE BUCHOUX, 330, avenue de la Fonderie, 84270 Vedene. Tél. : 90.31.48.02.**

Vends pour Atari : archiver 1050. Prix : 300 F. Drive 810 Chip. Prix : 2 000 F (cause achat ST) + nombreux softs XL XE. Cherche contacts ST. **Patrick FURPOIRIER, 62, rue des Binelles, 92310 Sèvres. Tél. : 45.07.26.36.**

Vends Atari 2600 + 2 joysticks + 10 cartouches. Le tout en t.b.é. Prix : 1 500 F (envoi recommandé compris). Valeur 3 500 F. **Eric TIMI, Quartier l'Olivier, 04350 Malijai. Tél. : 92.34.02.83.**

Vends Atari 800 XL Secam + lecteur disq. 1050 + nombreux jeux disq., K7, cartouches + livres. Prix : 4 000 F (à débattre). **Gilbrt ALVAREZ, 2, rue de Lisbonne, 94140 Alfortville. Tél. : 43.75.23.19.**

Vends Atari 800 XL Pal + drive 1050 + adaptateur Palpéritel + 1 interface CGV + 2 cartouches + 5 disq. de jeux + 2 joysticks Atari. Prix : 2 500 F. **Thomas VANACORE, 5, rue M.A.-Charpentier, 94440 Santeny. Tél. : 43.86.11.51 (week-end).**

Vends Atari 2600 + 6 K7 : Raiders, Kong, Mrs Pac Man, Invaders, Jungle Hunt... + 1 joystick. Prix : 400 F. **Christophe RIBOUR, 22, rue Beethoven, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.15.34.07.**

Vends Atari VCS + 6 cartouches + boîte rangement cartouches. Prix 600 F. **Laurent GAUDIN, 166, rue de la Combe, 73300 Saint-Jean-de-Maurienne. Tél. : 79.64.05.37.**

## CBS

Stop affaire exceptionnelle, vends Adam CBS + console de jeux + logiciels sur cassettes et cartouches, prix 2 100 F (à débattre). **Jean-Michel MASSE, lotissement Le Bois de l'Homme, Le Monteil, 43700 Brives-Charens. Tél. : 71.02.70.27.**

Vends logiciels pour la chaîne micro-informatique Adam. **Lionel VIEL, 3, lot Saint. Honoré, 127, route de Janas, 83500 La Seyne-Sur-Mer. Tél. : 94.34.51.33.**

Vends ord. Adam CBS (imprim. + K7 digit.) 2 500 F, dragon's l'air 200 F, Macadam 300 F, Space-Shullt 250 F + K7. **Robert VIGEAN, Riols, 34220 St. Pons. Tél. : 68.97.11.80.**

Vends K7 CBC 100 F, Gorf, Venture, Poker, Lopine, Pepper 2, Tank, Keystone Kapers Pitfall 1, Oils Well, Donkey Kong Jr. **Jean-Louis BARIDA, 11 bis, rue Ampère, 75017 Paris. Tél. : 42.27.50.47.**

Vends Console CBS, avec adaptateur Péritel + décathlon, Donkey-Kong, Zaxxon, Gorf, Fathon, Super Cobra, le tout en très bon état 1 000 F. **Daniel BRONDEL, 13, rue Mazière, 78180 Montigny-Le-Bretonneux. Tél. : 30.44.07.85.**

Vends CBS Coleco + 3 jeux (Zaxxon-Donkey-Kong Aventure) 1 000 F, moniteur couleur, 2 500 F. **GRANON, Paris. Tél. : 42.77.24.85.**

Vends 6 K7 pour CBS Coleco, Zaxxon, Pitffal, Donkey-Kong, Bert, Donkey-Kong Junior, Gosthboster, les 6 500 F ou 100 F l'une, possibilité d'échange contre K7 Amstrad. **Tél. : (1).64.03.33.57.**

Vends CBS Coleco 700 F + Roller Controler ( + Victory + Oméga Race) 400 F + K7 Schtroumpfs, Subrol, Beam Rider, Spy Hunter, 100 F pièce. **Christian LAYDIER, 95800 Jouy-Le-Moutier. Tél. : 34.66.87.16.**

Vends CBS Coleco + 6 K7, 900 F, vends Coleco sans alimentation ni joystick, 150 F. **Jacky BIDOUX, 18, rue Bertrand Bonin, 93130 Noisy-Le-Sec. Tél. : 48.47.95.29.**

Vends console CBS + adapt. Péritel + 2 K7 état neuf, prix à débattre. Achète joysticks en bon état. Echange ou vends jeux sur 800 XL. **Nicolas VANDEBULCKE, 4, Hammeau du Val-Valtret, 95670 Marly-La-Ville. Tél. : 34.72.83.01.**

Vends jeu Microvision + 6 K7 interchangeables, le tout 600 F, vends pour CBS K7 Donkey-Kong 100 F. **Mathias CHELET, Les Petites Landes, 44360 Cordemais. Tél. : 40.57.86.70.**

Vends CBS avec module turbo + Rocky avec poignes Super Controler + 13 K7 dont Wings-War, Tennis, Tarzan, Patou FS, DK Jr., Pitfall 2, Zaxxon, Schtroumpf, 1 800 F. **Georges SIMOES, 3, rue Pierre Miguet, 27750 La Couture Boussey. Tél. : 45.22.22.22., (H.B.) ou (1) 32.36.79.42.**

Vends pour CBS, Controler + Rocky + Rontline : 450 F, Turbo + module : 350 F, Montezuma : 200 F, B. Rodgers, Subroc : 150 F, Gorf : 100 F, Venture, S. Cobra, Roloverture : 50 F. **Alain, Paris. Tél. : 48.03.07.20.**

Vends K7 CBS : Turbo, The Dukes, Module, Wing War, Nova Blast, BC'S, Antarctic. Faire offre, cherche K7 CBS. **Richard RIVAULT, 25, avenue G.-Clemenceau, 78110 Le Vésinet. Tél. : 39.52.76.05.**

Vends console CBS + 2 super Controler + adapt. Atari + volant turbo + 15 K7 (Rocky, Frontline, Time Pilot, Foot...), le tout 2 000 F (à débattre). **Gilles LANFRANCHI, 33, rue de la Mailleraye, 76600 Le Havre. Tél. : 35.43.59.28.**

Vends CBS Coleco état neuf + 11 K7, Tarzan, Donkey-Kong et Junior, Wings War, Popeye, Zaxxon, Mousse Trap, Décathlon, Fathon, Tutankham, Schtroumf (1 500 F le tout). **LE COMPTE. Tél. : 42.65.05.74.**

Vends console CBS avec 30 cassettes plus adaptateur multicassettes, avec 6 cassettes, prix 4 000 F, à débattre. **Sylvaine PERROT, 74, rue de Paris, 92320 Chatillon. Tél. : 47.46.97.87.**

Vends CBS Coleco + module turbo + Rocky + controlers + adapt. mult. K7 + 15 cartouches, le tout en bon état + embal. d'origine, pour 3 000 F. **Victor PUPIER, FTM « Mahraba », BP. 221, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.28.16.55.**

Vends K7 CBS : Pistop, Pitfall, Héro, Smurf, Patoufs, Tarzan, Wing-War, prix à débattre, excellent état, emballages d'origines + notices. **Benoît SANAGUSTIN, Sarrant, 32120 Mauvezin. Tél. : 62.06.90.46.**

Vends CBS Coleco + adapt multi K7 + 21 cartouches. **Laurent BURNIER, 287, rue de la Fin, 74460 Marna. Tél. : 50.98.54.49.**

## COMMODORE

Vends câble Péritel pour C 128, magnéto K7, et « Comment protéger votre Micro Mate et logiciel », 280 pages, à débattre. **Hervé GAUDET, 22, rue du Docteur Roux, 44550 Montoir de Bretagne. Tél. : 40.88.52.10.**

Vends CBM 64 + drive 1541 + livres + nombreuses disquettes (Int. Karaté, Démodisquette...), 7 000 F, à débattre. **René LIOTIER, 7, Hameau-Les-Combes, 26270 Loriol 75.85.59.20.**

Vends Commodore 64 Péritel (04/85) + lecteur de disquettes + livres + programmes, prix : 3 500 F + moniteur couleur, prix : 5 000 F le tout. **Olivier SOULESTIN, 45, rés. Louis Babin, 91290 Saint-Germain-Les-Arpajon. Tél. : 60.83.32.85.**

Vends C 64 + 1541 + Power Cart + Docs + 5 jeux + Game Killer : 3 000 F. **Jean-Marie CIPRIANO, HLM Les Raymonds, 26220 Dieulefit. Tél. : 75.46.82.24. (après 19 h).**

Vends jeux CBM 64 sur disc. Cauldron II, Leader Board, Law of the West, Mindshadow, prix très intéressants. **Eric POULIQUEN, Kereven, 56270 Ploemeur. Tél. : 97.82.71.01.**

Vends K7 CBM 64, Winter Gam, Tour de France, Ghostbusters, Sum Games I et II, Rambo, Skyfox, Cauldron, Road Race, 40 F l'une + jeux sur disquettes. **Didier LABORIE, 2, rue Godillot, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 42.54.06.58. (de 16 h à 20 h).**

Vends C 64 + drive + lecteur K7 + Power cart., Game Killer, Softs 3 000 F, à déb. + imprimante couleur Seikosha GP 700 A, neuve : 2 000 F. **Dominique MORTIER, 17, rue de Rungis, 75013 Paris. Tél. : 48.81.56.21.**

Urgent ! Vends C 64 + 1541 + 1530 + Quickshot II + Paddles + divers prog. au choix (K7 ou disq.), le tout 4 000 F, ou séparément (prix bas). **Jacques FREYBURGER, 10, rue des Jardins, Uffholtz, 68700 Cernay. Tél. : 89.39.83.77. (après 18 h).**

Vends CPC 464, monochrome (moniteur neuf) + Joystick + 50 jeux dont Commando, Damsbusters, Ghosts'n Goblins, etc., prix : 2 000 F. **Jean-Marie, 75018 Paris. Tél. : 42.26.39.65. (après 17 h 45).**

Vends pour C 64 + 1541, cartouche Formel-64 (Fastload, Toolkit, Hardcopy, Monitor, Backup, Bouton Reset...), à débattre. **Sylvain HAJEK, 8, rue de l'Eglise, 88250 La Bresse. Tél. : 29.25.44.61.**

Vends C 128 + drive (1541) + imprimante + magnéto + Péritel + livres + cartouches + programmes, le tout 6 800 F. **Paulo ENTRABAS, 13, bd. Rabatau, 13008 Marseille. Tél. : 91.78.98.79.**

Vends C 128 + drive 1570 + magnéto + adapt. Péritel + nombreux logiciels + Jostick, le tout sous garantie, 5 100 F, à débattre. **Eric SIRONNAL, 59, rue Saint-Laurent, 77400 Lagny-Sur-Marne. Tél. : 64.30.08.41.**

Vends programmes pour CBM 64 sur disq. et K7 avec notice (Flight Simulator 2 : 130 F, Tool 64 : 70 F, Simon's Basic : 100 F, Ultima IV : 140 F...). **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.86.39.**

Vends Commodore 128 + 1571 + moniteur 1901 + housses + disq Silent Service, Leader Board + K7, 8 000 F ensemble ou séparément. **Jean-Claude SAVOURE, 21, rue A.M. Colin, 94400 Vitry-Sur-Seine. Tél. : 46.81.37.78.**

Vends pour C 64, Biggles, Dragon's 2, Hacker 2, Infiltrator, Super Cycle, Knight Rider, Z, v. sur disq, bas prix. **Florent MONS, 2, rue Paul Bernard, 47300 Villeneuve Sur Lot. Tél. : 53.70.43.71.**

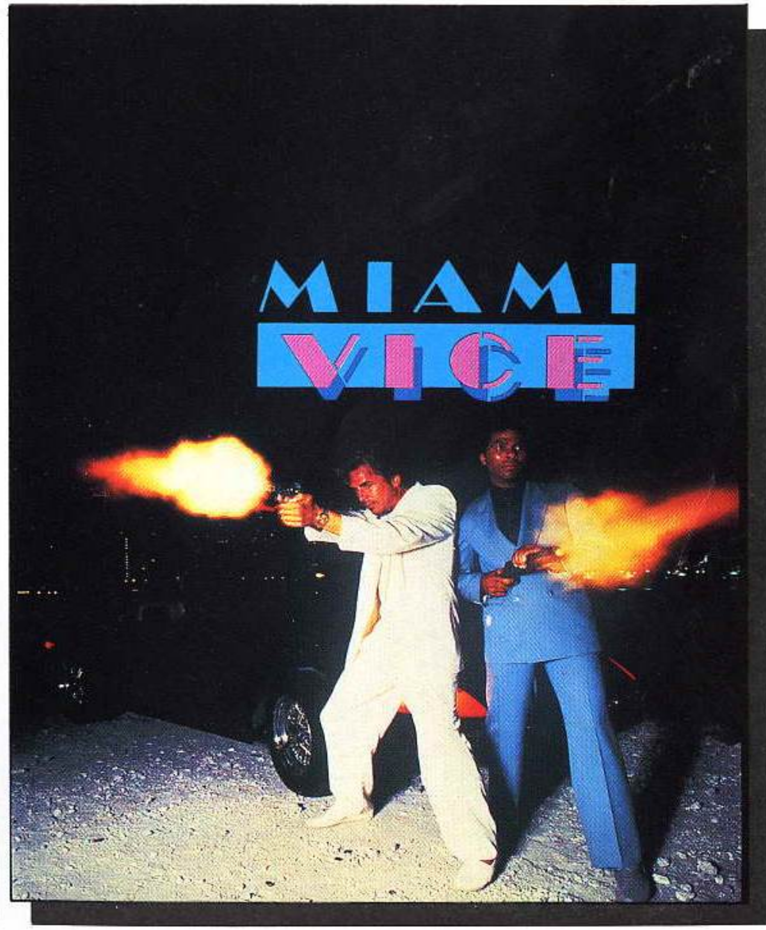
**Vous avez été très nombreux à nous envoyer des petites annonces. Nous publierons gratuitement la suite de vos demandes d'insertion dans *Tilt* n° 37 qui paraîtra le 27 novembre prochain.**



# GARANTIS DANS CES SUPERBES JEUX
# -ORDINATEUR




Battez-vous au samouraï dans cette bataille à travers les âges.




Rejoignez les 2 flics de Miami dans ce jeu d'action et de stratégie.

AUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.